FRITZ LEIBER
SPADE TRA I GHIACCI
(Swords & Ice Magic, 1977)

Contenuto

LA TRISTEZZA DEL CARNEFICE
(*The sadness of the executioner*)
Una danza macabra osservata dal punto di vista del coreografo. Egli contempla la propria mortalità e trova consolazione nella ricerca della conoscenza. Della malinconia, della follia e di altri umori e misteri. I vantaggi di alzarsi presto e di andare a letto tardi. Un'uccisione rapida e uno stupro salutare ma non per questo esente da sadismo. *Savoir-faire.* Le soddisfazioni dell'artigianato e della costante disciplina professionale. Come ogni battito del cuore, al pari dei rintocchi d'una campana funebre, abbia in sé qualcosa dell'eternità.

LA BELLA E LE BESTIE
(*Beauty and the beasts*)
Un altro tentativo del signore della Terra delle Ombre. Della duplice natura d'una donna e di un duplice duello. Morte senza cadaveri.

PRIGIONIERI NELLA TERRA DELLE OMBRE
(*Trapped in the Shadowland*)
Della vita insopportabilmente arida e calda e dell'affascinante, scuro, umido paesaggio del suo contrario. Come una mappa può essere il territorio. Geomanzia. Aghi e spade. Di amori fuggiti e di infatuazioni inseguite.

L'ESCA
(*The bait*)
Il Signore della Morte ripete il suo antichissimo stratagemma. Alleati indivisibili: ragazze e demoni. I due camerati si compiacciono.

SOTTO I POLLICI DEGLI DÈI
(*Under the thumbs of the gods*)
Immensa presunzione ed enorme vanità degli eroi. Malizia degli dèi. Loro problemi. Infinita varietà e istruttiva crudeltà delle donne. Una

VISIT…

parata di amori perduti, o meglio, al momento occupati altrimenti. Indigestione di umiliazioni. Una limitata consolazione, quando meno è attesa.

PRIGIONIERI SUL MARE DELLE STELLE
(*Trapped in the sea of stars*)
In cui vengono rivelati i segreti dei fuochi fatui e la geografia di Nehwon si estende verso il sud. Prigionieri della Grande Corrente Equatoriale. Il Mouser diviene filosofo naturale: distingue tra due specie di luce ed energia, espone la dottrina dell'armonia prestabilita, discerne la vera interiorità degli zampilli d'acqua, invoca la Scimitarra di Ildritch. Discussione su varie fanciulle. La tempesta fugge. I grandi uri.

LA MOSTREME DI GHIACCIO
(*The frost Monstreme*)
Preludio in una taverna e in mare. Isole favolose e oro non fatato. Prove dei capitani e tribolazioni dei seguaci. Intrigo superno. Magia dei ghiacci.

L'ISOLA DELLA BRINA
(*Rime isle*)
Tragicommedia di dèi vagabondi e mortali irrequieti. Improvvisazioni dei burattinai e anche dei burattini... confusione. Affinità tra dèi e bambini e somiglianza tra donne e uomini. Mostri del mare, della terra, dell'aria e del fuoco. Lemming e troll. Pranzo a base di pesce a Porto Salato.

LA TRISTEZZA DEL CARNEFICE

C'era un cielo che era sempre grigio.
C'era un luogo che era sempre lontano.
C'era un essere che era sempre triste.

Seduto sul trono modesto dagli scuri cuscini, nel suo basso, ampio castello nel cuore della Terra delle Ombre, il Principe della Morte scrollò la testa esangue e si batté un po' i pugni sulle tempie opalescenti e sporse leggermente le labbra (che erano del colore dei grappoli violetti con i fiori argentei ancora attaccati) sopra l'esile figura coperta dal giaco di maglia metallica e la cintura nera - tempestata di teschi d'un argento offuscato al

punto di essere quasi altrettanto nero - da cui pendeva la spada snudata, irresistibile.

Era un Principe della Morte d'importanza relativa; era solo la Morte del Mondo di Nehwon, ma aveva i suoi problemi. Duecento vite umane divampanti o agonizzanti, i cui stoppini dovevano essere spenti entro i prossimi venti battiti del cuore. E sebbene i battiti del cuore del Principe della Morte risuonino come una campana plumbea sprofondata sottoterra, e ognuno di essi abbia in sé un po' dell'eternità, anch'essi tuttavia finiscono per passare. Ora ne restavano diciannove soltanto. E i Sovrani della Necessità, che per rango sono superiori alla Morte, dovevano essere accontentati.

Vediamo, pensò il Principe della Morte, con un'immensa freddezza in cui c'era tuttavia un fremito: centosessanta contadini e selvaggi, venti nomadi, dieci guerrieri, due mendicanti, una prostituta, un mercante, un prete, un aristocratico, un artigiano, un re e due eroi. Così la sua contabilità sarebbe stata in regola.

Entro tre battiti del cuore, aveva scelto centonovantasei dei duecento e aveva scatenato su di loro la fine: quasi sempre creature invisibili, velenose entro i loro organismi, che improvvisamente si moltiplicavano in orde impetuose; qui uno scuro, voluminoso grumo di sangue smosso con tocco lievissimo perché slittasse in una vena e bloccasse un passaggio vitale, là la parete d'un'arteria, lungamente logorata e finalmente perforata; talvolta un fango viscido colato di proposito sul punto dove stava per posare il piede uno scalatore, talvolta una vipera cui veniva detto dove strisciare e quando colpire, o un ragno cui veniva indicato dove nascondersi in agguato.

Il Principe della Morte, secondo il suo codice intransigente noto a lui soltanto, aveva barato un pochino, per quel che riguardava il re. Già da tempo, in uno degli angoli più profondi e bui della sua mente, aveva rimuginato sulla fine dell'attuale sovrano di Lankhmar, la terra e la città più importanti del Mondo di Nehwon. Questo sovrano era un erudito gentile e tenero di cuore, che in verità amava soltanto i suoi diciassette gatti, ma non voleva male a nessun altro essere di Nehwon, e complicava sempre le cose per il Principe della Morte, graziando i traditori, riconciliando i fratelli in lotta e le famiglie divise da faide, affrettandosi a mandare chiatte o carrozzoni carichi di cereali nelle regioni afflitte da carestia, salvando animaletti in difficoltà, sfamando i piccioni, proteggendo lo studio della medicina e delle arti affini, e soprattutto creando intorno a sé, come il più fine spruzzo di fontana in una giornata caldissima, un'atmosfera di calma dolce e saggia

che faceva restare le spade nei foderi, le fronti distese e i denti decontratti. Ma adesso, proprio in quell'istante, per le trame tortuose e tenebrose del Principe della Morte, celate quasi completamente ma non del tutto a lui stesso, i polsi esili del benigno sovrano di Lankhmar furono graffiati nel gioco innocente dalle unghie aguzze del suo gatto prediletto, che un geloso nipote del reale ailurofilo aveva a tarda notte intinto nel veleno rapido come il vento del raro serpente imperatore della tropicale Klesh.

Eppure, sui rimanenti quattro, e specialmente sui due eroi - si disse il Principe della Morte, con una sfumatura di senso di colpa - avrebbe operato soltanto per improvvisazione. Subito ebbe una visione di Lithquil, il Duca Pazzo di Ool Hrusp, che dall'alta balconata, alla luce delle fiaccole, osservava tre fanatici guerrieri del nord, con in pugno scimitarre dal filo seghettato, impegnati in combattimento mortale con quattro Ghoul dalla carne trasparente e dagli scheletri rosei, armati di pugnali e d'ascia. Era il tipo di pesante sperimentazione che Lithquil non si stancava mai d'organizzare e di contemplare fino alla conclusione cruenta, e incidentalmente serviva ad eliminare la maggior parte dei dieci guerrieri che il Principe della Morte aveva destinato all'annientamento.

Il Principe della Morte provò uno scrupolo men che momentaneo, ricordando che Lithquil lo serviva bene da molti anni. Anche il migliore dei servitori, un giorno o l'altro, deve essere mandato in pensione e inviato a brucar l'erba, e in nessuno dei mondi di cui il Principe della Morte aveva sentito parlare, certamente non a Nehwon, c'era carenza di carnefici volenterosi, inclusi quelli appassionatamente devoti, incredibilmente instancabili, e squisitamente ricchi di fantasia. Perciò, mentre la visione balenava alla mente del Principe della Morte, egli inviò là il suo pensiero, e il Ghoul che stava più alla retroguardia levò gli occhi invisibili, così che le occhiaie nere ricamate di rosa si posarono su Lithquil, e prima che le due guardie piazzate a fianco del Duca Pazzo potessero brandire gli scudi ponderosi per proteggere il loro signore, l'ascia a manico corto del Ghoul, già levata al di sopra della spalla, era volata attraverso il varco sempre più stretto e s'era piantata nel naso e nella fronte di Lithquil.

Prima che Lithquil avesse il tempo d'accasciarsi, prima che qualcuno degli astanti intorno a lui potesse incoccare una freccia per spacciare o minacciare l'uccisore, prima che la schiava nuda che era il premio promesso ma raramente consegnato al gladiatore superstite potesse incominciare a tirare il fiato per un urlo stridulo, lo sguardo magico del Principe della Morte si fissò su Horborixen, la città-rocca del Re dei Re. Ma non sull'interno

del Gran Palazzo Dorato, benché il Principe della Morte lo scorgesse fuggevolmente, ma sull'interno di una misera bottega, dove un uomo vecchissimo guardava in alto dal suo rozzo giaciglio e si augurava di tutto cuore che la fresca luce dell'alba, scintillante attraverso le crepe della finestra e della porta, non disturbasse mai più le ragnatele che formavano lassù archi e bastioni spettrali.

Il vegliardo, che portava il nome di Gorex, era il più abile esperto di Horborixen e forse di tutto Nehwon nella lavorazione dei metalli preziosi e militari, e l'ideatore dei meccanismi più ingegnosi; ma aveva perduto tutta la passione per il suo lavoro e per ogni altro aspetto della vita negli ultimi, dolorosi dodici mesi, da quando la sua pronipote, Eesafem, che era la sua ultima parente superstite e la più dotata apprendista del suo difficile mestiere, una fanciulla sottile, bella e appena adolescente, dagli occhi a mandorla acuti come aghi, era stata sequestrata all'improvviso dai fornitori dell'harem del Re dei Re. La sua fornace era fredda come il ghiaccio, i suoi utensili s'erano coperti di polvere, ed egli si era abbandonato interamente al dolore.

Era così triste, anzi, che il Principe della Morte dovette soltanto aggiungere una goccia del suo umore malinconico alla nera bile che circolava lentamente e dolorosamente nelle stanche vene di Gorex perché quest'ultimo spirasse subito senza soffrire, diventando una cosa sola con le sue ragnatele.

Così! L'aristocratico e l'artigiano furono liquidati in due schiocchi delle lunghe, snelle e perlacee dita del Principe della Morte, lasciando solo i due eroi.

Rimanevano ancora dodici battiti del cuore.

Il Principe della Morte sentiva che, se non altro per amore dell'effetto artistico, gli eroi dovevano uscire dal palcoscenico della vita nello stile melodrammatico più elevato, e solo uno su cento doveva essere lasciato morire di vecchiaia nel sonno, per divenire oggetto d'ironia. Si dava il caso che questa necessità fosse così grande da permettere - così credeva, quale parte delle regole stabilite da lui stesso - il ricorso alla magia esteriormente percettibile e attestabile, una magia non stuccata di necessità con il realismo, come nel caso di esseri più banali. Perciò ora, per due interi battiti del cuore, ascoltò soltanto il sommesso ribollire della sua mente impassibile, massaggiandosi di nuovo leggermente le tempie con le nocche madreperlacee. Poi i suoi pensieri saettarono verso un certo Fafhrd, un barbaro molto poco selvaggio e immensamente romantico, con i piedi e la mente ben radicati

nella realtà, in particolare quando era molto lucido o molto ebbro; e verso il fedele compagno di costui, il Gray Mouser, forse il più furbo e intelligente ladro di tutto Nehwon e senz'altro quello dotato della più squisita o più rabbiosa presunzione.

Lo scrupolo ancora men che momentaneo che il Principe della Morte provò a questo punto fu assai più profondo e forte di quello che aveva conosciuto nel caso di Lithquil. Fafhrd e il Mouser lo avevano servito bene e in modo immensamente più variato del Duca Pazzo, i cui occhi erano stati fissi sulla morte al punto di diventar strabici, rendendo molto appropriata la particolare fine infertagli dall'ascia. Sì, il grosso nordico vagabondo e il piccolo tagliaborse dal sorriso ironico e dalle sopracciglia inarcate erano stati pedine utilissime in alcune delle più splendide partite del Principe della Morte.

Tuttavia, senza eccezioni, ogni pedina deve venire alla fine afferrata e gettata nella cassetta, nel corso della partita più grande, anche se è avanzata fino all'ultima fila ed è diventata re o regina. Perciò il Principe della Morte rammentò a se stesso che alla fine anche lui avrebbe dovuto morire, e perciò si accinse al suo compito intuitivamente creativo con implacabilità, più rapido di quanto mai avesse volato una freccia o un razzo o una stella cadente.

Una fuggevolissima occhiata a sud-ovest, verso l'immensa città di Lankhmar, rosata dall'aurora, per assicurarsi che Fafhrd e il Mouser occupassero tuttora una squallida soffitta sopra una locanda che ospitava i mercanti più poveri e si affacciava sulla Via del Muro, presso la Porta della Palude; poi il Principe della Morte tornò a guardare al recinto dei massacri del defunto Duca Lithquil. Nelle sue improvvisazioni, aveva regolarmente l'abitudine di usare i materiali a portata di mano, come fa ogni buon artista.

Lithquil era a terra, accasciato su di sé. La schiava stava urlando. Il più imponente dei guerrieri fanatici, con la gran faccia alterata da una furia di battaglia che non sarebbe scomparsa fino a quando fosse stata cancellata dallo sfinimento, aveva appena mozzato la testa dalle ossa rosee e dalle carni invisibili dell'assassino di Lithquil. E con somma ingiustizia e stupidità - ma molte delle fini minori del Principe della Morte sembravano operare in tal modo - una decina di frecce volarono dalla galleria in direzione del vendicatore di Lithquil.

Il Principe della Morte compì una magia, e il guerriero fanatico non fu più là. Le dieci frecce trafissero l'aria, ma ormai il Principe della Morte, seguendo ancora l'abitudine di economizzare in materiali, stava di nuovo

scrutando a Horborixen una cella piuttosto grande rischiarata da alte finestre sbarrate al centro dell'harem del Re dei Re. Cosa piuttosto insolita, c'era una piccola fornace in quella cella, una vasca per raffreddare i metalli, due piccole incudini, parecchi martelli, molti altri utensili per lavorare i metalli, nonché una piccola scorta di metalli preziosi e ordinari.

Al centro della cella, occupata ad esaminarsi in uno specchio d'argento brunito con occhi a mandorla acuti come aghi, ed ora anche folli come quelli del guerriero fanatico, stava una giovinetta deliziosamente snella di non più di sedici anni, svestita a parte quattro ornamenti di filigrana d'argento. Era anzi nuda al massimo grado, poiché, eccettuate le ciglia, ogni capello ed ogni pelo era stato tolto dal suo corpo e adesso al loro posto erano tatuati finissimi motivi verdi e azzurri.

Da sette lune ormai Eesafem soffriva nell'isolamento per aver mutilato, in una zuffa nell'harem, le facce delle concubine preferite del Re dei Re, due Ilthmarite gemelle. Segretamente, il Re dei Re non era stato del tutto dispiaciuto per questo evento. In verità, le mutilazioni facciali delle sue dilettissime accrescevano un poco la loro attrazione sul suo appetito viziato. Comunque, bisognava far rispettare la disciplina dell'harem, e di qui la reclusione di Eesafem, la perdita di tutti i peli e i capelli - molto scrupolosamente, uno alla volta - e il tatuaggio.

Il Re dei Re era un'anima avida e, a differenza di molti monarchi, esigeva che tutte le sue mogli o concubine svolgessero lavori utili, invece di continuare in eterno a oziare, fare il bagno, pettegolare e azzuffarsi. Quindi, poiché era il lavoro per cui era incontestabilmente meglio addestrata, e il più adatto ad arrecare profitto, a Eesafem erano stati concessi la sua forgia ed i suoi metalli.

Ma benché lei lavorasse con molta regolarità e producesse di conseguenza numerosi oggetti belli e ingegnosi, la sua giovane mente era divenuta ferocemente squilibrata per le dodici lune passate nell'harem, di cui sette nella cella solitaria, e per il fatto esasperante che il Re dei Re doveva ancora farle visita per ragioni amorose o per qualunque altro motivo, nonostante gli affascinanti doni metallici che lei gli aveva confezionato. E nessun altro uomo l'aveva visitata, eccettuati gli eunuchi che le tenevano lezioni di arti erotiche, mentre lei era ben legata - altrimenti avrebbe graffiato le loro facce grassocce come un gatto selvatico, e anche così sputava loro addosso appena poteva - e le impartivano consigli dettagliati e paternalistici sulla lavorazione dei metalli, che lei ignorava alteramente, come ignorava le altre parole flautate.

Invece la sua creatività, ormai accesa da insane gelosie e da strazianti brame di libertà, aveva assunto una piega nuova e segreta.

Guardando lo specchio d'argento, Eesafem ispezionò con attenzione i quattro ornamenti che fregiavano la sua figura snella e tuttavia fortissima. Erano due copriseni e due schinieri, quasi interamente di delicata filigrana argentea, che facevano spiccare con molta grazia i tatuaggi verdi e azzurri.

Ad un certo momento, lo sguardo rivolto allo specchio vagò al di sopra della spalla, oltre la testa nuda dalla fantastica calotta finemente disegnata, verso una gabbia d'argento in cui stava appollaiato un pappagallo verde e azzurro, con occhi gelidi e malevoli quanto i suoi: memento eterno della sua prigionia.

La sola stranezza degli ornamenti di filigrana era che i copriseni, sporgendosi in avanti sopra i capezzoli, finivano in spine aguzze puntate direttamente verso l'esterno, mentre gli schinieri erano sormontati, al livello delle ginocchia, da losanghe verticali d'ebano grosse all'incirca come il pollice di un uomo.

Quegli ornamenti non erano molto vistosi, e le spine erano screziate di un verde azzurrognolo, quasi per intonarsi ai tatuaggi.

Dunque Eesafem si guardava con un astuto sorriso d'approvazione. E così il Principe della Morte la guardò con un sorriso ancora più astuto, e di gran lunga più freddamente approvante di quello di qualunque eunuco. E così lei svanì in un baleno dalla cella. E, prima che il pappagallo verde e azzurro potesse strillare di sbalordimento, anche gli occhi e gli orecchi del Principe della Morte furono altrove.

Rimanevano solo sette battiti di cuore.

Ora, è possibile che nel mondo di Nehwon vi siano dèi di cui neppure il Principe della Morte conosce l'esistenza e che di tanto in tanto si allietano di frapporre ostacoli sulla sua strada. O forse il Caso è una potenza più grande della Necessità. Comunque fosse, in quel particolare mattino Fafhrd il Nordico, che abitualmente ronfava fino a mezzogiorno, si risvegliò con il primo raggio argenteo dell'alba e prese la sua diletta arma, Astagrigia, nuda quanto lui, e lasciò il giaciglio nella soffitta per uscire sul tetto: lì si esercitò in ogni genere di colpi di spada, pestando i piedi nelle avanzate e lanciando di tanto in tanto grida di battaglia, dimentico degli stanchi mercanti che si svegliavano ai piani inferiori, gemendo, bestemmiando o tremando di paura. Dapprima rabbrividì per la diaccia nebbia viscida dell'alba che alitava dalla Grande Palude Salata, ma presto cominciò a sudare per l'esercizio fisico, mentre gli affondi e le parate, inizialmente

negligenti, divennero rapidi come il fulmine e molto vigorosi.

A parte Fafhrd, quello era un mattino tranquillo, a Lankhmar. Le campane non avevano ancora incominciato a rintoccare, e i cupi e vibranti gong non avevano ancora preso a suonare per il decesso del gentile sovrano della città, né ancora veniva mormorata la notizia che i suoi diciassette gatti erano stati presi con le reti e trascinati nella Grande Prigione, ad attendere il processo in gabbie separate.

Accadde inoltre che quello stesso giorno il Gray Mouser avesse vegliato fino all'alba, che di solito lo trovava addormentato da un'ora o più. Era raggomitolato in un angolo della soffitta su un mucchio di cuscini, dietro un basso tavolo, con il mento sulla mano, e un lungo e ampio mantello interamente grigio drappeggiato addosso. Di tanto in tanto sorseggiava ironicamente l'acre vino e rimuginava pensieri più acri ancora, soprattutto sugli umani malvagi ed infidi che aveva conosciuto nella sua vita tortuosa come un labirinto. Ignorò l'uscita di Fafhrd e chiuse gli orecchi alle sue schermaglie rumorose: ma più corteggiava il sonno, e più il sonno si allontanava.

Il guerriero fanatico con la schiuma alla bocca e gli occhi rossi si materializzò di fronte a Fafhrd nell'attimo in cui questi assumeva la guardia bassa in terza, con la mano che stringeva la spada spinta avanti, in basso, e un po' sulla destra, e con la spada obliqua e verso l'alto. Fu sbalordito dall'apparizione che, imperturbata dai vincoli della ragione, istantaneamente mirò al collo del nordico ignudo un gran fendente con la scimitarra dall'orlo seghettato, somigliante piuttosto a una fila di corti pugnali a lama larga forgiati fianco a fianco e da poco intinti nel sangue... così che fu un puro automatismo a far sì che Fafhrd spostasse la guardia in una salda quarta alta che defletté la spada del guerriero fanatico; questa sibilò sopra la testa di Fafhrd con un suono simile a quello di una verga d'acciaio fatta scorrere molto rapidamente lungo una recinzione di picchetti di ferro, via via che ogni dente affilatissimo incontrava la lama del nordico.

Poi la ragione prese parte al gioco, e prima che il guerriero fanatico potesse dare inizio a un fendente di ritorno a mano rovesciata la punta di Astagrigia tracciò un nitido e rapido circolo in senso antiorario e sfrecciò in alto verso il polso della mano con cui il guerriero stringeva l'arma, così che arma e mano volarono via, inoffensive. Era molto più sicuro, Fafhrd lo sapeva, disarmare - oppure "dismanare"? - un avversario tanto freneticamente feroce, prima di trafiggergli il cuore, cosa che Fafhrd procedette subito a fare.

Nel contempo il Mouser era altrettanto sbalordito dall'improvvisa, incongruente apparizione di Eesafem al centro della soffitta. Era come se uno dei suoi sogni erotici più fantastici avesse preso vita concretamente. Poté soltanto stralunare gli occhi, mentre lei muoveva sorridendo un passo verso di lui, s'inginocchiava un poco, situandosi con meticolosità davanti a lui, e poi traeva le braccia contro i fianchi, così che la fascia di filigrana che sosteneva le coppe copriseni venne compressa. I suoi occhi a mandorla lampeggiarono verdi e sinistri.

Ciò che salvò il Mouser fu semplicemente la sua eterna antipatia di vedersi puntare contro qualcosa di aguzzo, fosse pure l'ago più sottile... o le spine giocosamente scherzose su squisiti copriseni d'argento racchiudenti senza dubbio seni altrettanto squisiti. Si buttò da una parte mentre, con *zing* simultanei, molle piccole ma potenti lanciavano come quadrella di balestra le spine avvelenate e le mandavano a infiggersi, con *zap* gemelli, nel muro contro il quale lui stava riposando fino a pochi attimi prima.

In un istante balzò in piedi e si gettò contro la ragazza. La ragione, o forse l'intuizione, gli rivelò il significato del gesto con cui lei tendeva le mani per afferrare le due losanghe nere sopra gli schinieri d'argento. Abbrancandola, riuscì a raggiungerle prima di lei, estrasse i due stiletti gemelli dall'impugnatura nera, e li gettò oltre il giaciglio scomposto di Fafhrd.

Poi, intrecciando le gambe intorno a quelle di lei in modo che non potesse colpirlo con ginocchiate all'inguine, e stringendole nel cavo del braccio sinistro la testa mordente e sputacchiante e tenendola anche per un orecchio - dopo aver tentato invano di afferrarle la chioma - domò infine con la mano destra i polsi delle due mani unghiute e graffianti, e procedette, con fasi graduali e non necessariamente brutali, a violentarla. Quando lei restò a corto di sputi, si acquietò. I suoi seni risultarono molto piccoli, ma doppiamente deliziosi.

Fafhrd, ritornando assai perplesso dal tetto, sgranò gli occhi a sua volta nel vedere la scena. Come diavolo era riuscito il Mouser a far entrare di nascosto quell'appetitoso bocconcino? Oh, be', non erano affari suoi. Con un educato "Scusatemi. Vi prego di proseguire", chiuse la porta dietro di sé e abbordò il problema di sbarazzarsi del cadavere del guerriero fanatico. Vi riuscì prontamente sollevandolo e lasciandolo cadere dall'altezza del quarto piano sull'enorme mucchio di immondizie che quasi ostruiva il Vicolo degli Spettri. Poi raccolse la scimitarra seghettata, ne distaccò la mano ancora contratta, e buttò giù anche quella. Infine, aggrottando la fronte per guardare l'arma invermigliata, che intendeva conservare come ricordo,

si chiese invano: «Di chi è questo sangue?»

(Sbarazzarsi di Eesafem non era un problema aperto ad una soluzione altrettanto istantanea e sbrigativa. Basti sapere che poco per volta lei perse molta della sua pazzia e un po' del suo odio per l'umanità, imparò a parlare il lankhmarese in modo fluente, e si sistemò con soddisfazione, gestendo una piccola fucina tutta sua nella Corte del Rame dietro la Via dell'Argento, dove fabbricava splendidi gioielli e vendeva sottobanco vari aggeggini, come i più squisiti anelli avvelenati di tutto Nehwon).

Intanto il Principe della Morte, per il quale il tempo si muove in modo un po' diverso che per gli uomini, si avvide che gli rimanevano solo due battiti di cuore per completare la sua quota. Il brivido estremamente lieve d'eccitazione che aveva sentito nel vedere i suoi due eroi prescelti sventare le sue geniali improvvisazioni - e al pensiero che *potessero* esservi nell'universo poteri a lui ignoti e ancor più sottili dei suoi - fu rimpiazzato da un sarcastico disgusto per la certezza che non restava più abbastanza tempo per l'arte e per la tortuosità e che doveva intervenire di persona: cosa che detestava profondamente, poiché il deus ex machina gli era sempre parsa la soluzione più fiacca della narrativa... o della vita.

Doveva uccidere Fafhrd e il Mouser in modo diretto? No, in un modo o nell'altro erano stati più astuti di lui, e per amore della giustizia (ammesso che esistesse) ciò avrebbe dovuto dar loro l'immunità per qualche tempo. Inoltre, adesso questo avrebbe puzzato quasi di collera, o addirittura di risentimento. E a modo suo, benché talvolta fosse quasi costretto a barare, il Principe della Morte aveva una mentalità sportiva.

Con il sospiro più lieve e tuttavia più stanco, si trasportò per magia nel reale corpo di guardia del Grande Palazzo Dorato di Horborixen, dove con due affondi rapidi e quasi alla cieca, misericordiosamente indolori, tolse la vita a due nobilissimi e impeccabili eroi che aveva appena intravisto là in precedenza, imprimendoseli tuttavia nella sconfinata e infallibile memoria: due fratelli votati per giuramento al perpetuo celibato e al salvataggio, ad ogni luna, di almeno una fanciulla in pericolo. E così loro furono liberati da tale difficile destino, e il Principe della Morte ritornò a rimuginare tristemente sul suo basso trono nel suo modesto castello nella Terra delle Ombre e ad attendere la missione successiva.

Rintoccò il ventesimo battito di cuore.

LA BELLA E LE BESTIE

Era indubbiamente la ragazza più bella di Lankhmar, o di tutto Nehwon, o di ogni altro mondo. Perciò Fafhrd, il nordico dai capelli rossi, e il Gray Mouser, il meridionale olivastro dalla faccia di gatto, naturalmente la stavano seguendo.

Il suo nome, stranamente, era Slenya Akkiba Magus: era la bruna più incantevole di tutti i mondi, e anche, molto stranamente, la bionda più affascinante. Sapevano che Slenya Akkiba Magus era il suo nome perché qualcuno l'aveva chiamata mentre lei li precedeva flessuosa per il Vicolo del Princisbecco, che corre parallelo alla Via dell'Oro, e lei aveva esitato per un attimo - in quell'atteggiamento di concentrazione che uno assume solo quando si sente chiamare inaspettatamente - prima di procedere senza voltarsi indietro.

I due non videro chi aveva chiamato. Forse qualcuno da un tetto. Guardarono dentro la Corte dei Lustrini, mentre passavano, ma era deserta. E lo era anche la Corte del Similoro.

Slenya era di cinque centimetri più alta del Gray Mouser, e di venticinque più piccola di Fafhrd: una bella statura, per una donna.

«È mia» sussurrò il Gray Mouser, con molta autorità.

«No, è mia» mormorò di rimando Fafhrd con schiacciante disinvoltura.

«*Potremmo* dividercela» sibilò il Mouser in tono critico.

C'era una logica pagliaccesca in quella proposta perché, sorprendentemente, lei era del tutto nera dalla parte destra e del tutto chiara dalla parte sinistra. Si poteva vedere benissimo la netta linea divisoria lungo la schiena, perché l'abito di seta bigia che indossava era sottilissimo. I due colori si dividevano esattamente alle natiche.

Dalla parte chiara, la sua chioma era del tutto bionda. Dalla parte nera, era del tutto bruna.

In quel momento, un guerriero nero come l'ebano apparve dal nulla e assalì Fafhrd con una scimitarra bronzea.

Sfoderando precipitosamente la sua spada, Astagrigia, Fafhrd parò ad angolo retto. La scimitarra s'infranse, e i frammenti bronzei volarono tutt'intorno. Il polso di Fafhrd roteò, muovendo fulmineamente Astagrigia in un cerchio, e mozzò la testa dell'avversario.

Nel frattempo, il Mouser venne affrontato all'improvviso da un guerriero bianco come l'avorio apparso da un altro nulla e armato di un fioretto d'acciaio placcato d'argento. Il Mouser sguainò prontamente il Cesello, bloccò la lama dell'altro, e gli trafisse il cuore.

I due amici si scambiarono congratulazioni.

Poi si guardarono intorno. Esclusi i cadaveri, il Vicolo del Princisbecco era deserto.

Slenya Akkiba Magus era scomparsa.

I due rifletterono per cinque battiti di cuore e per due respiri. Poi il cipiglio di Fafhrd svanì e i suoi occhi si spalancarono.

«Mouser» disse, «la ragazza si è scissa nei due aggressori! Questo spiega tutto. Sono venuti dallo stesso nulla.»

«Dallo stesso posto, vorrai dire» contestò il Mouser. «Un modo molto esotico di riprodursi, o meglio di scindersi.»

«E con l'alternanza del sesso» aggiunse Fafhrd. «Forse, se esaminassimo i cadaveri...»

Abbassarono gli occhi e videro che il Vicolo del Princisbecco era ancora più deserto. I due bricconi erano svaniti dal selciato. Persino la testa mozza era sparita dal punto alla base del muro dov'era rotolata.

«Un sistema eccellente per sbarazzarsi dei cadaveri» disse Fafhrd in tono d'approvazione. Aveva captato lo scalpiccio e il bronzeo clangore della ronda che si avvicinava.

«Avrebbero potuto indugiare almeno il tempo sufficiente per permetterci di frugare nelle borse e nelle tasche segrete, per cercare gemme e metalli preziosi» protestò il Mouser.

«Ma cosa può aver causato tutto questo?» chiese perplesso Fafhrd. «Un mago bianco e nero...?»

«È inutile fabbricare mattoni senza paglia» disse il Mouser, interrompendolo con fare brusco. «Andiamo alla Lampreda Dorata e beviamo alla salute della ragazza, che senza dubbio era sbalorditiva.»

«D'accordo. E berremo appropriatamente alla sua salute con la birra più nera mescolata al pallidissimo vino frizzante di Ilthmar.»

PRIGIONIERI NELLA TERRA DELLE OMBRE

Fafhrd e il Gray Mouser erano quasi morti di sete. I loro cavalli erano morti dello stesso tormento infernale all'ultimo pozzo, che era risultato asciutto. Neppure l'ultimo contenuto degli otri, accresciuto dall'acqua dei loro corpi, era bastato a tenere in vita quei cari, stupendi equini. Come tutti sanno, i cammelli sono gli unici esseri che possano trasportare gli uomini per più di un giorno o due attraverso i deserti quasi sovrannaturalmente aridi e caldi del Mondo di Nehwon.

Procedevano a piedi verso sud-ovest, sotto il sole accecante e sulla sab-

bia rovente. Nonostante la situazione disperata e la febbre che tormentava le loro menti e i loro corpi, stavano seguendo un percorso prudente. Se si fossero spinti troppo a sud sarebbero caduti nelle crudeli mani dell'imperatore delle Terre Orientali, che avrebbe giudicato squisitamente delizioso torturarli prima di ucciderli. Se si fossero spinti troppo all'est avrebbero incontrato gli spietati Mingol delle Steppe ed altri orrori. All'ovest e a nord-ovest c'erano coloro che adesso li stavano inseguendo. Mentre a nord e a nord-est stava la Terra delle Ombre, la patria del Principe della Morte. Loro conoscevano bene la geografia di Nehwon.

Intanto il Principe della Morte sogghignava nel suo basso castello nel cuore della Terra delle Ombre, certo d'aver stretto finalmente nel pugno ossuto i due sfuggenti eroi. Anni prima avevano avuto la sfrontatezza di penetrare nel suo dominio per visitare i loro primi amori, Ivrian e Vlana, e avevano addirittura rubato dal suo castello la maschera preferita della Morte. Ed ora avrebbero pagato la loro temerarietà.

Il Principe della Morte aveva l'aspetto di un giovane alto e bello, nonostante la carnagione piuttosto cadaverica e opalescente. Ora stava esaminando una grande mappa della Terra delle Ombre e dei dintorni, situata su una parete scura della sua dimora. Su quella mappa, Fafhrd e il Mouser erano un puntolino lucente, come una stella errante o uno scarabeo di fuoco, a sud della Terra delle Ombre.

Il Principe della Morte aggricciò le labbra sottili e sorridenti e mosse le punte delle dita ossute in minuscole curve cabalistiche, operando una piccola ma difficile magia.

Compiuto l'incantesimo, notò con approvazione che, sulla mappa, una lingua meridionale della Terra delle Ombre si stava visibilmente estendendo per inseguire il puntolino abbagliante che rappresentava le sue vittime.

Fafhrd e il Mouser procedevano verso sud, ormai barcollando e vacillando, con i piedi e la mente in fiamme e il volto sgocciolante di prezioso sudore. Erano andati a cercare, presso il Mare dei Mostri e la Città dei Ghoul, le loro ragazze smarrite, Reetha del Mouser e Kreeshkra di Fafhrd: quest'ultima era lei stessa una Ghoul, dalla carne e dal sangue invisibili che facevano spiccare le sue ossa rosee, mentre Reetha amava andare in giro nuda, e rasata dalla testa ai piedi, una preferenza che legava le due ragazze con la somiglianza e la simpatia.

Ma il Mouser e Fafhrd avevano trovato un'orda di feroci Ghoul maschi, in sella a cavalli altrettanto scheletrici, che li avevano inseguiti a est e a sud, forse per ucciderli o per farli morire di sete nel deserto o tra le torture

nelle segrete del Re dei Re.

Era il meriggio, e il sole era rovente. La mano sinistra di Fafhrd toccò, nel calore secco, una staccionata fresca alta all'incirca due piedi, invisibile all'inizio ma non per molto.

«Rifugiamoci nell'umida frescura» disse Fafhrd con voce spezzata.

Si affrettarono a scavalcare la recinzione e si buttarono sulla benedetta erba folta e scura, alta due pollici, su cui scendeva una nebbia finissima. Dormirono per circa dieci ore.

Nel suo castello, il Principe della Morte si concesse un sorriso a denti stretti, mentre sulla mappa la lingua della Terra delle Ombre, protesa verso il sud, toccava la scintilla diamantina e la offuscava.

La stella più grande di Nehwon, Astorian, stava salendo nel cielo a oriente a preannunciare la luna, quando i due avventurieri si svegliarono, grandemente riposati dal lungo sonno. La nebbia s'era quasi dissolta, ma l'unica stella visibile era l'immensa Astorian.

Il Mouser balzò in piedi, agitato, vestito della tunica e del cappuccio grigio, e con le sue scarpe di pelle di ratto. «Dobbiamo ritornare nell'arsura ardente» disse, «perché questa è la Terra delle Ombre, la patria della Morte.»

«Un luogo molto piacevole» replicò Fafhrd, stirandosi voluttuosamente i muscoli enormi sul prato verde. «Ritornare all'amaro, granuloso, arido, ardente mare di sabbia? No di certo.»

«Ma se restiamo qui» ribatté il Mouser, «verremo attirati controvoglia da diabolici e ingannevoli fuochi fatui al basso Castello della Morte, che abbiamo già sfidato rubandole la maschera e donandone le due metà ai nostri stregoni Sheelba e Ningauble, un'impresa per cui la Morte difficilmente ci amerà. Inoltre, qui potremmo facilmente incontrare le nostre prime due ragazze, Ivrian e Vlana, ora concubine del Principe della Morte, e non sarebbe un'esperienza piacevole.»

Fafhrd rabbrividì; tuttavia ripeté con ostinazione: «Ma qui si sta bene.» Piacevolmente consapevole del suo corpo, scosse le ampie spalle e tornò a stendersi in tutti i suoi sette piedi sul suolo erboso deliziosamente umido. (I "sette piedi" si riferiscono alla sua statura. Fafhrd non era affatto una piovra priva di un tentacolo, ma un magnifico barbaro molto alto e con la barba rossa).

Il Mouser insistette. «Ma *se* apparisse la tua Vlana, bluastra in viso ed ostile? O magari la mia Ivrian, nello stesso stato?»

Quella tremenda immagine ottenne il risultato voluto. Fafhrd balzò in

piedi, tendendo le mani per afferrare la bassa staccionata. Ma - ecco - non c'era più nessuna staccionata. In tutte le direzioni si estendeva l'umida erba verdescura della Terra delle Ombre. E la lieve acquerugiola s'era infittita di nuovo, nascondendo Astorian. Era impossibile riconoscere i punti cardinali.

Il Mouser frugò nella borsa di pelle di ratto ed estrasse un ago d'osso azzurro. Nel trovarlo si punse ed imprecò. Era appuntito ad un'estremità, e all'altra aveva una cruna arrotondata.

«Ci occorre uno stagno o una pozzanghera» disse.

«Dove ti sei procurato quel gingillo?» chiese Fafhrd. «Magia, eh?»

«L'ho avuto da Nattick Ditaleste, il sarto, nella grande Lankhmar» rispose il Mouser. «Non è magia! Hai mai sentito parlare di bussole, caro il mio sapiente?»

Non molto lontano trovarono nell'erba una pozzanghera poco profonda. Il Mouser posò delicatamente l'ago sul piccolo specchio d'acqua limpida e placida. L'ago ruotò, lentamente, ed alla fine si fermò.

«Andiamo da quella parte» disse Fafhrd, indicando nella direzione della cruna. «A sud.» Si rendeva conto che la punta doveva essere rivolta verso il cuore della Terra delle Ombre: il Polo Mortale di Nehwon, per così dire. Per un istante, si chiese se c'era un altro polo del genere agli antipodi... magari un Polo Vitale.

«E avremo ancora bisogno dell'ago» aggiunse il Mouser, pungendosi di nuovo e imprecando mentre lo riponeva nella borsa. «Perché ci guidi in futuro.»

«Ah! Wah-wah-wah-wah-*hah*!» urlarono tre guerrieri inferociti, emergendo all'improvviso dalla nebbia. Erano rimasti a lungo smarriti al limitare della Terra delle Ombre, indecisi se avanzare verso il Castello della Morte per trovarvi il loro Inferno o Valhalla, o se cercare di fuggire, ma sempre pronti a battersi. Si avventarono contro Fafhrd e il Mouser, nudi e con le spade sguainate.

I due impiegarono dieci battiti di cuore per ucciderli in uno scontro tra lame cozzanti, sebbene uccidere nel dominio della Morte dovesse essere almeno un peccatuccio, pensò il Mouser... come introdurvisi di frodo. Fafhrd aveva ricevuto una ferita poco profonda al bicipite, e il Mouser gliela fasciò meticolosamente.

«Caspita!» esclamò Fafhrd. «Dove puntava l'ago? Mi sono girato intorno e ho perso l'orientamento.»

Rintracciarono la stessa pozzanghera o almeno una uguale, fecero gal-

leggiare l'ago, trovarono di nuovo il sud, e si rimisero in cammino.

Per due volte cercarono di fuggire dalla Terra delle Ombre cambiando direzione, una volta verso est e una volta verso ovest. Invano. Dovunque andassero, incontravano soltanto erba soffice e cielo nebbioso. Perciò continuarono a procedere verso sud, affidandosi all'ago di Nattick.

Per mangiare, presero agnelli neri dalle nere greggi che incontrarono: li uccisero, li dissanguarono, li scuoiarono, e sistemarono e arrostirono quella carne tenera su fuochi accesi con la legna dei tozzi alberi neri e degli arbusti che sorgevano qua e là. La carne era succulenta. Bevvero rugiada.

Nel suo fortilizio dalle basse mura, il Principe della Morte continuò a guardare di tanto in tanto la sua mappa sogghignando, mentre la scura lingua del suo territorio si e stendeva magicamente verso sud-ovest e la scintilla affievolita che rappresentava le sue vittime predestinate rimaneva al margine.

Notò che i cavalieri Ghoul lanciatisi all'inseguimento dei due si erano arrestati al confine del suo territorio.

Ma ora c'era una lievissima sfumatura d'ansia nel sorriso del Principe della Morte. E di tanto in tanto una sottile ruga verticale solcava la sua fronte liscia e opalescente, mentre usava le sue facoltà per far procedere l'incantesimo geografico.

La lingua nera continuò ad estendersi giù per la mappa, oltre Sarheenmar e la brigantesca Ilthmar, fino alla Terra Sommersa. Le due città sulle sponde del Mare Interno furono spaventate a morte dalla tenebrosa invasione di erba umida e di cielo nebbioso, e ringraziarono i loro dèi degenerati quando le evitò di pochissimo.

Poi la lingua nera attraversò la Terra Sommersa, muovendo verso occidente. Il piccolo solco sulla fronte del Principe della Morte era diventato piuttosto profondo. Alla Porta della Palude di Lankhmar, il Mouser e Fafhrd trovarono ad attenderli i loro magici mentori, Sheelba dal Volto Senza Occhi e Ningauble dai Sette Occhi.

«Che cos'hai combinato?» chiese severamente Sheelba al Mouser.

«E *tu* che cos'hai fatto?» domandò Ningauble a Fafhrd.

Il Mouser e Fafhrd erano ancora nella Terra delle Ombre, e i due stregoni ne stavano fuori: in mezzo c'era il confine. Perciò la loro conversazione era quella di due coppie di persone sui lati opposti d'una strada stretta, da una parte della quale piove a dirotto mentre dall'altra c'è il sole, anche se in questo caso c'era pure il fetore della nebbia di Lankhmar.

«Cercavo Reetha» rispose il Mouser, una volta tanto con sincerità.

«Cercavo Kreeshkra» disse arditamente Fafhrd. «Ma un esercito di cavalieri Ghoul ci ha costretti a tornare indietro.»

Dall'interno del cappuccio, Ningauble estroflesse sei dei suoi sette occhi e scrutò Fafhrd con fare indagatore. Poi disse in tono severo: «Kreeshkra, stanca del tuo indomabile libertinaggio, è ritornata definitivamente tra i Ghoul, portando con sé Reetha. Ti consiglierei piuttosto di cercare Frix.» Era questa una femmina straordinaria che aveva avuto una parte non da poco nell'avventura delle orde dei ratti, la stessa in cui era stata coinvolta Kreeshkra, la ragazza ghoul.

«Frix è una donna coraggiosa, bellissima, eccezionalmente lucida» temporeggiò Fafhrd. «Ma come posso raggiungerla? È in un altro mondo, un mondo d'aria.»

«E io consiglio a *te* di cercare Hisvet» disse cupamente al Mouser Sheelba dal Volto Senza Occhi. Il nero impenetrabile del suo cappuccio divenne ancora più nero per la concentrazione, se questo era possibile. Si riferiva ad un'altra femmina coinvolta nell'avventura dei ratti, nella quale anche Reetha aveva avuto una parte principale.

«Un'idea grandiosa, Padre mio» replicò il Mouser, che non nascondeva di preferire Hisvet a tutte le altre donne, soprattutto perché non ne aveva mai goduto i favori, sebbene molte volte fosse stato sul punto di farlo. «Ma probabilmente è nascosta sottoterra, nella sua forma di ratto. Come potrei riuscirci? Come? Come?»

Se Sheel e Ning avessero potuto, avrebbero sorriso.

Tuttavia, Sheelba si limitò a dire: «È fastidioso vedervi entrambi avvolti nella nebbia, come eroi posti ad affumicare.»

Sheelba e Ningauble, senza consultarsi, collaborarono per compiere una magia piccola ma molto difficile. Dopo aver resistito con grande tenacia, la Terra delle Ombre e la sua acquerugiola si ritirarono verso est, lasciando i due al sole insieme ai loro mentori. Tuttavia, due chiazze invisibili di nebbia tenebrosa entrarono nelle carni di Fafhrd e del Mouser, chiudendosi per sempre intorno ai loro cuori.

Lontano, a oriente, il Principe della Morte si concesse una piccola imprecazione che avrebbe scandalizzato gli Dèi Altissimi, se l'avessero udita. Guardò ferocemente la mappa e la lingua nera che si accorciava. Per essere il Principe della Morte, era assai di malumore. Di nuovo sconfitto!

Ning e Sheel compirono un'altra piccola stregoneria.

All'improvviso Fafhrd sfrecciò nell'aria, diventando sempre più piccolo fino a scomparire alla vista.

Senza muoversi, anche il Mouser rimpiccìolì, fino a quando divenne alto un po' meno di un piede, di una grandezza adatta a Hisvet, dentro o fuori dal letto. Si lanciò nella più vicina tana di ratti.

Nessuna delle due imprese fu straordinaria come sembra, poiché Nehwon è soltanto una bolla che ascende dalle acque dell'infinito.

Ognuno dei due eroi trascorse un delizioso fine settimana con la sua dama.

«Non so perché faccio queste cose» disse Hisvet, con voce leggermente blesa, accarezzando intimamente il Mouser, mentre giacevano supini fianco a fianco su lenzuola di seta. «Deve essere perché ti detesto.»

«Un incontro piacevole; ne valeva proprio la pena» confessò Frix a Fafhrd, in una situazione molto simile. «Mi è rimasta l'abitudine di divertirmi a giocare, di tanto in tanto, con gli animali inferiori. Alcuni direbbero che è una debolezza, per una regina dell'aria.»

Terminato il fine settimana, Fafhrd e il Mouser furono automaticamente riportati per magia a Lankhmar, e s'incontrarono nella Via del Buon Mercato, presso la piccola e sudicia dimora di Nattick Ditaleste. Il Mouser aveva riacquistato la grandezza naturale.

«Sembra che tu abbia preso un'insolazione» osservò rivolto al suo camerata.

«Non è stato il sole, ma lo spazio» lo corresse Fafhrd. «Frix vive in una terra molto lontana. Ma tu, vecchio amico, mi sembri più pallido del consueto.»

«Questo dimostra cosa possono fare tre giorni trascorsi sottoterra» rispose il Mouser. «Vieni, andiamo a bere qualcosa all'Anguilla d'Argento.»

Ningauble, nella sua grotta presso Ilthmar, e Sheelba, nella sua capanna mobile della Grande Palude Salata, sorrisero, sebbene non fossero equipaggiati fisicamente per quell'espressione. Sapevano di aver imposto un altro debito ai loro protetti.

L'ESCA

Fafhrd il Nordico stava sognando un gran mucchio d'oro.

Il Gray Mouser, il Meridionale, sempre più furbo in quel suo modo eternamente competitivo, stava sognando un mucchio di diamanti. Non aveva ancora tirato fuori tutti quelli un po' giallognoli, ma pensava che il suo ammasso scintillante valesse già di più di quello lucente di Fafhrd.

Come facesse a conoscere, nel suo sogno, ciò che stava sognando Fafhrd

era un mistero per tutti gli esseri di Nehwon, eccettuati forse Sheelba dal Volto Senza Occhi e Ningauble dai Sette Occhi, stregoni-mentori rispettivamente del Mouser e di Fafhrd. Forse c'era di mezzo un'immensa mente sotterranea comune a entrambi.

Si svegliarono simultaneamente - Fafhrd un poco più adagio - e si misero a sedere sul letto.

A metà strada fra le estremità delle loro brande c'era un oggetto che attirò la loro attenzione. Pesava circa ottanta libbre, era alto circa quattro piedi ed otto pollici, aveva lunghi capelli neri e lisci e pelle eburnea, ed era modellato squisitamente come un finissimo pezzo degli scacchi del Re dei Re, scolpito in un unico opale. Dimostrava tredici anni, ma le labbra atteggiate a un sereno sorriso di autoinfatuazione ne denunciavano diciassette, mentre gli occhi profondi e lucenti erano dell'azzurro dell'acqua del primo disgelo dell'Era Glaciale. Naturalmente era nuda.

«È mia!» disse il Gray Mouser, sempre pronto a contendere.

«No, è mia!» ribatté quasi contemporaneamente Fafhrd, riconoscendo tuttavia con quel "No" iniziale che il Mouser aveva parlato per primo, o che almeno lui aveva previsto che parlasse per primo.

«Io appartengo a me stessa ed a nessun altro, eccettuati due o tre virili semidiavoli» disse la fanciulletta nuda, pur concedendo a turno a ciascuno dei due uno sguardo da ninfa lasciva.

«Mi batterò con te per averla» propose il Mouser.

«E io con te» confermò Fafhrd, estraendo lentamente Astagrigia dal fodero abbandonato accanto al giaciglio.

Anche il Mouser estrasse il Cesello dal fodero di pelle di ratto.

I due eroi si alzarono dai loro letti.

In quell'istante, due personaggi apparvero un po' dietro la fanciulla... dal nulla, sembrava. Erano entrambi alti almeno nove piedi, e dovettero chinarsi per non urtare il soffitto. Le ragnatele solleticavano i loro orecchi appuntiti. Quello dalla parte del Mouser era nero come il ferro battuto. Sguainò subito una spada che sembrava forgiata nello stesso metallo.

Nel contempo l'altro - bianco come l'osso, questo - estrasse una spada argentea, fatta probabilmente di acciaio placcato di stagno.

L'essere alto nove piedi che fronteggiava il Mouser avventò un colpo per spaccargli il cranio. Il Mouser parò in prima, e l'arma dell'avversario volò stridendo verso sinistra. Poi, roteando agilmente il fioretto in senso orario, il Mouser mozzò la testa del demonio nero, che finì sul pavimento con un orrido tonfo.

Il demone bianco che stava davanti a Fafhrd sferrò un affondo dall'alto in basso. Ma il nordico, bloccandogli la lama con un movimento antiorario, lo trapassò, mentre la lama argentea mancava di un capello la tempia destra di Fafhrd.

Pestando con petulanza i piedini nudi, la ninfetta svanì nell'aria, o forse nel Limbo.

Il Mouser si accinse a pulire la lama sulle coperte, ma si accorse che non era necessario. Scrollò le spalle. «Che sfortuna per te, amico mio» disse poi in tono di beffardo rammarico. «Ora non potrai goderti quella deliziosa creatura mentre si sollazza sul tuo mucchio d'oro.»

Fafhrd si mosse per ripulire Astagrigia sulle proprie lenzuola, e notò che neanche quella era insanguinata. Aggrottò la fronte. «Peccato per te, amico carissimo» replicò con fare comprensivo. «Ora non potrai possederla mentre si dimena con infantile abbandono sul tuo giaciglio di diamanti che con il loro brillio traggono sfumature opalescenti dalla sua carnagione chiara.»

«A parte questa effemminata immondizia artistica, come sapevi che sognavo diamanti?» volle sapere il Mouser.

«Come lo sapevo?» si chiese Fafhrd stupito. Infine rispose: «Nello stesso modo, immagino, in cui tu sapevi che io sognavo oro.»

I due cadaveri troppo lunghi scelsero quell'istante per svanire, e con loro scomparve la testa mozza.

Fafhrd osservò con aria saggia: «Mouser, comincio a credere che negli eventi di questa mattina fossero coinvolte forze soprannaturali.»

«Oppure allucinazioni, caro il mio filosofo» ribatté il Mouser, piuttosto stizzito.

«No» lo corresse Fafhrd. «Perché, guarda, hanno abbandonato qui le armi.»

«Questo è vero» ammise il Mouser, occhieggiando rapacemente la spada di ferro battuto e quella placcata di stagno che giacevano sul pavimento. «Queste spunteranno un prezzo altissimo, alla Corte delle Curiosità.»

Il Grande Gong di Lankhmar, risuonando lontano attraverso i muri, scandì i funerei dodici colpi di mezzogiorno, l'ora in cui i becchini affondano le vanghe nella terra.

«Un auspicio a posteriori» sentenziò Fafhrd. «Ora conosciamo la provenienza della forza soprannaturale. La Terra delle Ombre, destinazione di tutti i cortei funebri.»

«Sì» riconobbe il Mouser. «Il Principe della Morte, quel ragazzo impaziente, ha compiuto un altro tentativo contro di noi.»

Fafhrd si spruzzò la faccia con l'acqua di un grande bacile piazzato contro il muro. «Ah, be'» disse tra uno spruzzo e l'altro. «Almeno era un'esca graziosa. Per la verità, non c'è nulla come una fanciulla, goduta o semplicemente vista nuda, per destare l'appetito per la colazione.»

«In verità sì» rispose il Mouser, mentre chiudeva gli occhi e si soffregava energicamente la faccia con il palmo della mano riempito di acquavite bianca. «Era proprio il bocconcino acerbo più adatto per attizzare la tua satiresca passione per le fanciulle appena sbocciate.»

Nel silenzio che seguì dopo la. fine delle abluzioni, Fafhrd chiese in tono innocente: «La passione satiresca di *chi*?»

SOTTO I POLLICI DEGLI DÈI

Una notte, mentre bevevano forti liquori all'Anguilla d'Argento, il Gray Mouser e Fafhrd si lasciarono prendere da una nostalgia compiaciuta, addirittura voluttuosa, per i loro amori e per le loro prodezze amatorie del passato. Si vantarono addirittura l'uno con l'altro dei più recenti sollazzi erotici, benché sia sempre imprudente vantarsi di queste cose, soprattutto a voce alta; non si sa mai chi può essere in ascolto.

«Nonostante la sua straordinaria disposizione al male» disse il Mouser, «Hisvet rimane pur sempre una bambina. Perché questo dovrebbe sorprendermi? Il male è una cosa naturale per i bambini: per loro è un gioco, e non se ne vergognano. I suoi seni non sono più grandi di noci, o cedri, o al massimo piccoli mandarini sovrastati da nocciole: tutti e otto.»

Fafhrd disse: «Frix ha un'anima molto teatrale. Avresti dovuto vederla in posa sul bastione, quella notte, con gli occhi scintillanti ed estatici, a cercare le stelle. Nuda, eccettuati alcuni ornamenti di rame freschi come un'alba rosea. Sembrava sul punto di spiccare il volo... e può farlo, lo sai bene.»

Nella Terra degli Dèi, presso il Polo Vitale di Nehwon che si trova nell'emisfero meridionale, agli antipodi della terra delle Ombre (dimora della Morte), tre dèi seduti a gambe incrociate in circolo distinsero le voci di Fafhrd e del Gray Mouser nel generale borbottio dei loro adoratori, fedeli e infedeli, che risuona eternamente nell'orecchio di ogni divinità come se questa vi tenesse accostata una conchiglia.

Uno dei tre dèi era Issek, che un tempo Fafhrd aveva servito con devozione come accolito per tre mesi. Issek aveva l'aspetto di un giovanetto delicato, con le caviglie ed i polsi spezzati, o meglio piegati in permanenza ad angoli retti. Durante la sua Passione era stato tremendamente torturato.

Un altro era Kos, che Fafhrd aveva onorato nella sua infanzia nelle Solitudini Fredde, un dio piuttosto tozzo e robusto infagottato di pellicce, con una faccia barbuta cupa, per non dire torva.

Il terzo dio era Mog, che sembrava un ragno a quattro zampe, con un volto bellissimo, sebbene non del tutto umano. Un tempo Ivrian, il primo amore del Mouser, si era incapricciata d'una statuetta di giaietto raffigurante Mog, che il Mouser aveva rubato per lei; e aveva deciso, forse maliziosamente, che Mog e il Mouser si somigliavano moltissimo.

Ora, di solito si crede che il Gray Mouser sia e sia sempre stato completamente ateo, ma questo non è vero. Un po' per assecondare Ivrian, che viziava in tutti i modi, e un po' anche perché l'idea che un dio gli somigliasse solleticava la sua vanità, per diverse settimane aveva finto di credere con tutta l'anima in Mog.

Perciò il Mouser e Fafhrd erano evidentemente fedeli, sebbene apostati, e i tre dèi ascoltarono le loro voci perché erano gli adoratori più notevoli che avessero mai avuto, e perché si stavano vantando. Infatti gli dèi hanno orecchi molto acuti per le vanterie, o per le affermazioni di felicità e di soddisfazione, o per le dichiarazioni della ferma intenzione di fare questo o quello, o per le asserzioni che questo o quello deve accadere sicuramente, o per qualunque altra frase indicante che un uomo ha qualche potere sul proprio destino. E gli dèi sono gelosi, facili all'ira, perversi, e rapidi a contrastare i piani degli uomini.

«Sono proprio loro, quei bastardi presuntuosi!» grugnì Kos, sudando nelle pellicce perché la Terra degli Dèi ha un clima paradisiaco.

«Non mi invocano da anni, quegli ingrati!» esclamò Issek, alzando il delicato mento. «Potremmo essere morti, per quel che importa a loro, se non avessimo altri adoratori. Ma questo loro non lo sanno: sono senza cuore.»

«Non pronunciano neppure i nostri nomi invano» aggiunse Mog. «Signori, credo che sia ora di far sentire loro il peso della collera divina. D'accordo?»

Nel frattempo, parlando intimamente di Frix e di Hisvet, il Mouser e Fafhrd avevano suscitato in se stessi certi desideri immediati, senza per questo turbare in modo sensibile il loro umore di compiaciuta nostalgia.

«Che ne dici, Mouser?» chiese pigramente Fafhrd. «Dovremmo andare in cerca di divertimenti? La notte è giovane.»

Il suo compagno rispose in tono grandioso: «Basta che ci muoviamo appena, per indicare il nostro interesse, e il divertimento cercherà noi. Ab-

biamo amato e siamo stati sempre adorati da così tante donne che inevitabilmente ne incontreremo un paio. O anche due paia. Capteranno i nostri pensieri e arriveranno di corsa. Andremo a caccia di ragazze... usando noi stessi come esche!»

«Allora muoviamoci» disse Fafhrd, finendo di bere e alzandosi, un po' malfermo sulle gambe.

«Ah, cani libidinosi!» ringhiò Kos, tergendosi il sudore dalla fronte, perché la Terra degli Dèi è calda (e molto affollata). «Ma come punirli?»

Mog disse, con un sorriso obliquo causato dalla struttura parzialmente aracnoide delle mascelle: «Sembra che abbiano scelto loro stessi la propria punizione.»

«La tortura della speranza!» trillò impaziente Issek afferrando subito il senso delle parole di Mog. «Concederemo loro di realizzare i loro desideri...»

«... e lasceremo il resto alle ragazze» concluse Mog.

«Non ci si può fidare delle donne» affermò con aria cupa Kos.

«Al contrario, mio caro amico» replicò Mog. «Quando un dio è in forma, può fidarsi tranquillamente dei suoi adoratori, maschi e femmine, che provvederanno ad addossarsi tutto il lavoro. E adesso, signori, mettiamoci a pensare!»

Kos si grattò vigorosamente la testa dalla folta criniera scarmigliata, scomodando un paio di pidocchi.

Spinti dal capriccio, e forse per mettere qualche ostacolo tra sé e le ragazze che adesso, presumibilmente, si stavano precipitando sulle loro tracce, Fafhrd e il Gray Mouser decisero di uscire dall'Anguilla d'Argento per la porta della cucina, una cosa che non avevano mai fatto in tutti gli anni che frequentavano la taverna.

La porta era bassa e chiusa da pesanti sbarre, e quando queste erano tirate non volevano saperne di muoversi. E il nuovo cuoco, che era sordomuto, smise di farcire uno stomaco di vitello e si avvicinò, emettendo suoni strozzati e agitando le braccia in gesti di protesta e d'avvertimento. Ma il Mouser gli mise nella mano unta due agol di bronzo, mentre Fafhrd apriva l'uscio con un calcio. I due si prepararono a uscire nello squallido spiazzo coperto dalle ceneri della casa dove il Mouser aveva vissuto con Ivrian (e dove lei era morta bruciata, insieme a Vlana, la donna amata da Fafhrd), e da quelle del ligneo padiglione da giardino del pazzo duca Danius, che avevano rubato e occupato per qualche tempo: uno spiazzo squallido e in-

fausto dove, a quanto ne sapevano, nessuno aveva più costruito.

Ma quando, chinando la testa, ebbero varcato la soglia, scoprirono che lì invece avevano edificato (oppure loro avevano sempre sottovalutato parecchio le dimensioni dell'Anguilla d'Argento), perché invece di uno spiazzo vuoto aperto al cielo trovarono un corridoio illuminato da torce fissate su mani bronzee alle pareti.

Imperterriti, passarono davanti a due porte chiuse.

«Ecco com'è fatta la città di Lankhmar» osservò il Mouser. «Basta che volti la schiena e ti costruiscono un nuovo tempio segreto.»

«La ventilazione è buona, però» commentò Fafhrd, notando la mancanza di fumo.

Seguirono il corridoio oltre una svolta ad angolo retto... e si fermarono di colpo. L'ambiente a due livelli che stava davanti a loro aveva caratteristiche sorprendenti. La metà inferiore aveva il soffitto basso e dava l'impressione di essere sotterranea, come se il pavimento fosse stato più in basso di ottanta braccia - e non di otto dita - della sezione rialzata. L'arredamento era costituito da un letto con la coperta di seta viola. Un grosso cordone di seta pendeva attraverso un foro nel soffitto.

La metà rialzata della camera sembrava la balconata o il bastione di una torre emergente sopra la nebbia di Lankhmar, perché nella parte superiore delle pareti e nel soffitto si vedevano le stelle.

Sul letto, con la testa biondo-argentea dalla parte dei piedi, la sottile Hisvet giaceva prona, ma tenendosi sollevata sulle braccia. Sulla veste di seta finissima, gialla come il sole del deserto, si notavano i rilievi di un paio di piccoli seni; il tessuto pendeva liberamente dai capezzoli, lasciando senza risposta l'interrogativo se più sotto ce n'erano altre tre paia disposte in simmetria.

Intanto, contro lo sfondo della notte stellata (o di una sua imitazione), con i capelli scuri intrecciati con lucidi fili di rame, Frix stava magnificamente alta e leggera (sebbene immobile) nella serica veste violetta come il crepuscolo che precede l'alba del deserto.

Fafhrd stava per dire "Vedete, stavamo proprio parlando di voi", e il Mouser stava per pestargli il piede per quell'ingenua imprudenza, quando Hisvet gridò: «Ancora tu, stilettiere intemperante! Ti avevo detto di non *pensare* neppure a un altro incontro con me per almeno due anni.»

Frix disse a Fafhrd: «Bestione! Ti ho detto che io gioco con un essere d'ordine inferiore solo in *rare* occasioni.»

Hisvet tirò bruscamente il cordone di seta. Una pesante saracinesca cad-

de dall'alto in faccia ai due uomini e s'incastrò con un gran tonfo definitivo nel pavimento.

Fafhrd si portò un dito al naso, spiegando malinconicamente: «Credevo che la saracinesca me ne avesse portato via un pezzo. Non è proprio un'accoglienza affettuosa.»

Il Mouser replicò, baldanzoso: «Sono lieto che ci abbiano respinti. In verità, sarebbe stato troppo presto, una vera noia. Continuiamo la caccia!»

Tornarono indietro, passando tra le silenziose fiamme sorrette da mani bronzee, fino alla seconda porta chiusa. L'uscio si aprì ad un tocco, e rivelò un'altra camera doppia, dove stavano le loro amate, Reetha e Kreeshkra, che solo pochi mesi prima loro avevano cercato presso il Mare dei Mostri, fino a quando erano rimasti intrappolati nella Terra delle Ombre ed erano riusciti a malapena a ritornare a Lankhmar. A sinistra, nella morbida luce del sole, su un divano di legno scuro squisitamente levigato, stava distesa Reetha, tutta nuda. Anzi, era nuda all'estremo: perché, come notò il Mouser, aveva conservato l'abitudine - acquisita quand'era schiava di un sovrano schizzinoso - di radersi completamente, perfino le sopracciglia. La testa depilata, tenuta ad un angolo impertinente, era modellata alla perfezione, e il Mouser fu invaso da un'ondata di dolce desiderio. Lei si stringeva al seno un animale dall'aspetto molto emaciato ma tranquillo, e il Mouser si accorse all'improvviso che era un gatto, del tutto privo di pelo a parte le vibrisse che spuntavano dal musetto.

Sulla destra, in una notte scura rischiarata dalla luce di un fuoco, sulla spiaggia di scisto levigato di quello che Fafhrd, vedendo i grandi serpenti barbuti che vi giocavano, riconobbe per il Mare dei Mostri, sedeva la sua amata Kreeshkra, ancora più nuda di Reetha. Ad alcuni sarebbe parsa una visione inquietante (solo uno scheletro dalla bellezza aristocratica) se le fiamme accanto alle quali sedeva non avessero tratto scuri baluginii azzurri dalle superfici dolcemente curve della carne trasparente che racchiudeva quelle splendide ossa.

«Mouser, perché sei venuto?» gridò Reetha in tono di rimprovero. «Io sono felice qui in Eevamarensee, dove tutti gli uomini sono glabri per natura (e anche gli animali domestici) come lo sono anch'io grazie alla mia industriosità quotidiana. Ti amo ancora, ma non possiamo vivere insieme e non dobbiamo incontrarci più. Il mio posto è qui.»

L'ardita Kreeshkra, nel contempo, sfidava Fafhrd con queste parole: «Uomo di fango, vattene! Un tempo ti ho amato. Ora sono di nuovo una Ghoul. Forse in futuro... Ma ora, vattene!»

Fu un bene che Fafhrd e il Mouser non avessero varcato la soglia, perché a tali parole anche quella porta sbatté loro in faccia e restò chiusa. Fafhrd rinunciò a prenderla a calci.

«Sai, Mouser» disse pensieroso. «Ci siamo innamorati di donne strane, in passato. Ma sempre estremamente interessanti» si affrettò ad aggiungere.

«Cammina, cammina» ingiunse in tono burbero il Mouser. «Ci sono altri pesci, nel mare.»

Anche l'ultima porta si aprì senza problemi, sebbene Fafhrd la spingesse con una certa cautela. Questa volta, tuttavia, non apparve nulla di sorprendente, solo una lunga stanza buia, senza mobili o persone dentro, con una seconda porta all'altra estremità. L'unica caratteristica strana era la parete di destra, che irradiava una luce verde. I due entrarono, ritrovando rapidamente la loro baldanza. Dopo pochi passi, si accorsero che la parete luminosa era di robusto cristallo e racchiudeva acqua verdepallida, un po' torbida. Mentre loro guardavano, continuando a camminare, si avvicinarono nuotando con pigre ondulazioni due bellissime sirene: una dai lunghi capelli aurei che formavano una scia dietro di lei e inguainata da una rete d'oro a maglie larghe, l'altra con i capelli corti e scuri divisi da un'argentea cresta seghettata. Si avvicinarono quanto bastava perché si potessero scorgere le branchie lentamente pulsanti nel collo, laddove digradavano nelle spalle spioventi e un po' scagliose, e più in basso quegli organi intimi che contraddicono la convinzione - soggetta a molte volgari battute di spirito - che un uomo non possa godersi una donna non biforcuta (benché ogni coppia di serpenti in amore ci dica altrimenti). Si avvicinarono ancora di più, con gli occhi sognanti spalancati e intenti, e il Mouser e Fafhrd riconobbero le due regine del mare che avevano abbracciato alcuni anni prima tuffandosi dalla loro nave, il *Tesoriere Nero.*

Ciò che gli attenti occhi di pesce stavano osservando non piacque evidentemente alle sirene, perché fecero smorfie e con potenti guizzi delle lunghe code pinnate si allontanarono dalla parete di cristallo attraverso l'acqua verdognola, la cui nebulosità venne accresciuta dai loro rapidi movimenti finché non si videro più.

Rivolgendosi al Mouser, Fafhrd chiese, con le sopracciglia inarcate: «Avevi parlato di altri pesci nel mare?»

Accigliandosi, il Mouser passò oltre. Mentre lo seguiva, Fafhrd disse, perplesso: «Tu hai detto che questo poteva essere un tempio segreto. Ma in tal caso dove sono i custodi, i sacerdoti e i fedeli, a parte noi?»

«Si direbbe più un museo: scene di una vita lontana. E un acquario» rispose seccamente il suo compagno, girando la testa.

«E ho pensato anche» continuò Fafhrd, allungando il passo, «che qui c'è troppo spazio, se stiamo attraversando l'area dietro l'Anguilla d'Argento. Cos'hanno eretto, qui? O *là*?»

Il Mouser varcò la porta in fondo. Fafhrd lo seguì.

Nella Terra degli Dèi, Kos ringhiò. «Quei bricconi se la prendono troppo alla leggera. Oh, per la folgore!»

Mog gli disse prontamente: «Non temere, amico mio, li abbiamo sconvolti. Stanno solo cercando di salvare la faccia. Li schiacceremo a poco a poco, fino a quando invocheranno misericordia prostrandosi davanti a noi. Così il nostro piacere sarà più grande.»

«Silenzio, voi due» strillò Issek, agitando i polsi spezzati. «Sto pescando altre due ragazze!»

Da questi e da altri rapidi gesti e ingiunzioni - e dalle loro espressioni rapite e al contempo tese - appariva chiaro che i tre dèi seduti in cerchio erano occupati in qualcosa d'interessante. Altre divinità grandi e piccole, barocche e classiche, brutte e belle, cominciarono ad avvicinarsi poco a poco per osservare e fare commenti. La Terra degli Dèi è veramente sovraffollata come i bassifondi di Lankhmar, a causa della perversa sete di varietà dell'uomo. Tra le divinità che vi si affollano corrono voci di dèi diversi e (non sia mai!) superiori, forse invisibili, i quali si godono sedi più spaziose su un livello diverso e (ahimè!) superiore, e (diavoleria abissale!) odono persino i pensieri; ma nulla di questo è sicuro.

Issek gridò estatico: «Ecco, ecco, la scena è pronta! E adesso cerchiamo un altro paio di ragazze. Kos e Mog, aiutatemi. Fate la vostra parte.»

Il Gray Mouser e Fafhrd si sentirono trasportare nel misterioso regno di Quarmall, dove avevano vissuto una delle loro avventure più fantastiche. Infatti, la camera successiva sembrava una grotta di solida roccia laboriosamente scalpellata e modellata. E dietro un tavolo carico di pergamene e rotoli, calamai e penne d'oca, sedevano le due piccanti e seducenti schiave che loro avevano salvato dalle monotonie e dalle torture di quel mondo sotterraneo: la snella Ivivis, flessuosa come un serpente, e la graziosa e rotondetta Friska. I due uomini provarono sollievo e gioia nel vedere che erano giunti presso quelle creature note ed amate.

Poi videro che la stanza aveva finestre, da cui entrò all'improvviso la lu-

ce del sole (come se una nube fosse scomparsa), e che non era di roccia massiccia ma di pietra unita con la calce, e che le ragazze non portavano i succinti indumenti da schiave ma vesti ricche e sobrie, mentre i loro volti erano seri e sicuri.

Ivivis alzò gli occhi verso il Mouser con aria interrogativa ed immediata disapprovazione. «Che cosa fai, qui, immagine del mio passato servile? È vero, mi hai salvata dalla sozzura di Quarmall, e per questo ti ho ripagato con l'amore del mio corpo, che è finito a Tovilysis quando ci siamo separati. Siamo pari, caro Mouser: sì, per Mog, siamo pari!» E si chiese perché avesse usato quella particolare esclamazione.

Friska, invece, guardò Fafhrd e disse: «Questo vale anche per te, barbaro sfrontato. Hai ucciso il mio amante, Hovis, lo ricorderai: così come il Mouser ha ucciso Klevis, l'amante di Ivivis. Non siamo più schiave sempliciotte, giocattoli degli uomini, bensì la segretaria e la tesoriera della Lega delle Libere Donne di Tovilysis. Non ameremo più se non lo vorremo noi: e oggi non voglio! Perciò, per Kos e Issek, vattene!» Anche lei si chiese perché aveva invocato quelle particolari divinità, per le quali non provava il minimo rispetto.

Le ripulse ferirono dolorosamente i due eroi, che non ebbero la presenza di spirito di reagire con negazioni, battute scherzose o pazienti galanterie. Le lingue s'inchiodarono ai palati, i cuori e le parti intime s'agghiacciarono e quasi si rattrappirono... e con molta rapidità i due uscirono furtivi da quella camera passando dalla porta aperta che stava più avanti... ed entrarono in una grande sala modellata in ghiaccio azzurrino, o in una roccia dello stesso colore, della stessa trasparenza e altrettanto fredda, così che le fiamme danzanti nel grande camino furono ben gradite. Davanti al camino era steso un tappeto prodigiosamente folto e soffice, intorno al quale erano sparsi barattoli di unguenti, boccette di profumo (che si facevano riconoscere per gli aromi intensi) e altri vasetti di cosmetici e aggeggetti femminili. Inoltre, l'invitante tappeto presentava rigonfiamenti che sembravano formati da due forme umane distese, mentre all'altezza di un cubito sopra il tappeto aleggiavano due maschere vive, sottili come seta o carta o ancora di più, dalla forma di graziosi e impertinenti volti maliziosi di fanciulle, una rosa-malva e l'altra verde-turchese.

Altri l'avrebbero ritenuto un prodigio, ma il Mouser e Fafhrd riconobbero subito Keyaira e Hirriwi, le invisibili principesse del ghiaccio, cui una volta s'erano separatamente accompagnati per una lunga, lunga notte sulla Rampa delle Stelle, la più alta delle vette settentrionali di Nehwon, e com-

presero che le due gaie ragazze giacevano svestite davanti al fuoco e si erano scherzosamente spalmate la faccia con unguenti pigmentati.

Poi la maschera turchese balzò su, tra Fafhrd ed il fuoco, così che le danzanti fiamme arancione brillarono attraverso i fori per gli occhi e le labbra ora crudeli e divertite mentre gli parlava: «In quale letto gelido stai ora dormendo, grossolano amante di una notte, perché la tua anima squittente possa essere trasportata attraverso mezzo mondo per venire a guardarmi a bocca aperta? Un giorno o l'altro, prova a scalare di nuovo la Rampa delle Stelle e ad importunarmi nella tua forma solida. Forse ti ascolterò. Ma ora, fantasma, vattene!»

La maschera color malva parlò con lo stesso disprezzo al Mouser, dicendo in toni pungenti e incalzanti come le fiamme intraviste attraverso gli orifici facciali: «E allontanati anche tu, misero spirito. Per Khahkht del Ghiaccio Nero e Gara del Ghiaccio Azzurro... e Kos del Ghiaccio Verde, anche: te lo ordino! Spirate, venti! E spegnete le luci!»

Fafhrd e il Mouser furono feriti ancora più dolorosamente da quelle nuove ripulse. Le loro anime rabbrividirono alla sensazione di essere davvero fantasmi mentre le maschere parlanti erano realtà concreta. Tuttavia, forse avrebbero trovato il coraggio di rispondere alla sfida (sebbene questo sia dubbio) se all'ultimo comando di Keyaira non fossero sprofondati nella tenebra assoluta, sbatacchiati da grandi venti, e poi scaricati in un'area illuminata. Una porta sbattuta dal vento si chiuse dietro di loro.

Videro, con considerevole sollievo, che non si trovavano di fronte ad un altro paio di ragazze (*questo* sarebbe stato insopportabile), bensì in un altro tratto di corridoio, illuminato da torce fiammeggianti sorrette da sostegni bronzei a forma di zampe d'uccello, tentacoli di piovre e chele di granchi. Grati di quella tregua, trassero profondi respiri.

Poi Fafhrd aggrottò la fronte e disse: «Dammi retta, Mouser, in tutto questo c'è magia. Oppure la mano di un dio.»

Il Mouser commentò amaramente: «Se è un dio ha tutte le dita goffe come pollici, a giudicare dal modo in cui ha deciso di farci respingere.»

I pensieri di Fafhrd assunsero una nuova piega, come indicava il mutare delle rughe sulla sua fronte: «Mouser, io non ho mai squittito» protestò. «Hirriwi ha detto che squittivo.»

«Era solo un modo di dire, suppongo» lo consolò il suo compagno. «Ma, per gli dèi! Mi sento infelice come se non fossi più un uomo e *questa* non fosse altro che un manico di scopa.» Indicò la sua spada, il Cesello, che portava al fianco, e scrollando il capo guardò l'Astagrigia di Fafhrd.

«Forse stiamo sognando...» cominciò dubbioso Fafhrd.

«Bene, se stiamo sognando continuiamo questo sogno e vediamo come finisce» disse il Mouser, e battendo la mano sulla spalla dell'amico si avviò per il corridoio. Eppure, nonostante quelle parole e quei gesti gai, entrambi avevano la sensazione di addentrarsi ancor più nell'incubo che li trascinava contro la loro volontà.

Svoltarono a un angolo. Per qualche braccio, la parete di destra divenne una fila d'agili colonne scure, spaziate irregolarmente, tra le quali poterono scorgere altri sottili pilastri scuri e più lontano un lungo altare su cui spioveva una luce discreta, rivelando una donna alta e nuda che vi giaceva, e ritta accanto una sacerdotessa in vesti purpuree che stava intonando una litania con il pugnale snudato in una mano e un grande calice d'argento nell'altra.

Fafhrd bisbigliò: «Mouser! La vittima è la cortigiana Lessnya, con la quale ho avuto rapporti quand'ero accolito di Issek, qualche anno fa.»

«Mentre l'altra è Ilala, sacerdotessa della dea omonima, con la quale ho avuto anch'io qualche rapporto quand'ero luogotenente di Pulg il ricattatore» bisbigliò di rimando il Mouser.

Fafhrd protestò: «Ma *non possiamo* essere già arrivati fino al tempio di Ilala, sebbene questo gli somigli. È dall'altra parte di Lankhmar rispetto all'Anguilla.» Ma il Mouser rammentò di aver sentito raccontare storie di passaggi segreti che collegavano diversi punti di Lankhmar mediante tragitti più brevi della più breve distanza intermedia.

Ilala si voltò verso di loro nelle vesti purpuree e intimò, inarcando le sopracciglia: «Silenzio, laggiù! State commettendo sacrilegio, profanando il santissimo rito della grande dea di tutte le femmine. Empi intrusi, andatevene!» Nel contempo, Lessnya si sollevò su un gomito e li fissò con aria altezzosa. Poi tornò a stendersi e guardò il soffitto, mentre Ilala immergeva il pugnale nel calice e gettava spruzzi di vino (o di qualsiasi liquido contenuto nella coppa) sul corpo nudo di Lessnya, come se il pugnale fosse stato un aspersorio. La bagnò tre volte - sul seno, sull'inguine e sulle ginocchia - e poi riprese a cantilenare la sua litania, mentre Lessnya le faceva eco (o forse russava) e il Mouser e Fafhrd procedevano furtivamente lungo il corridoio rischiarato dalle torce.

I due ebbero poco tempo per pensare alle strane geometrie ed alle religiosità ancora più strane di quell'avanzata d'incubo, perché adesso la parete di sinistra lasciò il posto ad una camera favolosamente decorata, grande e semibuia, in cui riconobbero la residenza ufficiale del Gran Maestro della

Corporazione dei Ladri, nella Casa dei Ladri, situata a Lankhmar molto lontano dal santuario di Ilala. In primo piano c'erano figure inginocchiate che voltavano loro le spalle e che stavano atteggiate in devota supplica verso un pesante tavolo d'ebano dietro il quale si ergeva, regalmente alta, una bellissima donna dai capelli rossi, coperta di gioielli. Alle sue spalle c'era una seconda femmina snella, con la tunica nera da ancella e il colletto e i polsini bianchi.

«Questa è Ivlis nella sua bellezza del passato, colei per la quale ho rubato gli erubescenti polpastrelli di Ohmphal» mormorò stupefatto il Mouser. «E adesso s'è procurata molte altre gemme.»

«E quella è Freg, la sua ancella, per nulla invecchiata» mormorò di rimando Fafhrd, con l'ebbro stupore dei sogni.

«Ma cosa ci fa, qui nella Casa dei Ladri?» incalzò febbrilmente il Mouser. «Qui è vietato l'accesso alle donne. Come se *lei* fosse il Gran Maestro della Corporazione, la "Gran Maestra", una dea adorata... La Corporazione dei Ladri è tutta sottosopra? Tutto Nehwon è capovolto?»

Ivlis levò lo sguardo verso di loro al di sopra delle teste dei suoi seguaci inginocchiati. Poi socchiuse i verdi occhi e alzò distrattamente le dita alle labbra; quindi li fece guizzare due volte di lato, indicando al Mouser che doveva continuare a procedere in silenzio in quella direzione, senza tornare indietro.

Con un sorriso lento e gelido Freg rivolse lo stesso segnale a Fafhrd, ma ancora più pigramente, come se stesse mormorando un inno a bocca chiusa. I due uomini ubbidirono ma si voltarono indietro a guardare, cosicché fu con assoluta sorpresa, quasi con sussulti di spavento, che si accorsero di essere entrati alla cieca in una stanza di legni rari abbellita da complesse sculture, con una porta davanti a loro e altre porte ai lati, e che sulla soglia più vicina al Mouser stava una fanciulla appena pubere dagli occhi perversi, in un accappatoio di spugna verde, con i capelli neri bagnati, e che sulla soglia più vicina a Fafhrd stavano due snelle bionde, sorridenti con dubbia allegrezza, vestite della nera tonaca con cappuccio delle monache di Lankhmar. In preda all'incubo, i due si resero conto che quello era il padiglione da giardino del duca Danius, rivisitato dai loro primi amori, empiamente ricreato dalle ceneri in cui l'aveva ridotto lo stregone Sheelba, e profanamente riabbellito con tutti i gingilli che il mago Ningauble aveva tolto con la sua magia disperdendoli ai quattro venti; e che quelle tre apparizioni notturne erano Ivmiss Ovartamortes, nipote di Karstak Ovartamortes, allora sovrano di Lankhmar, e Fralek e Fro, le figlie gemelle del duca pazzo: le

tre puledre delle tenebre su cui s'erano precipitati dopo aver perduto anche gli spettri dei loro veri amori, nella Terra delle Ombre. Fafhrd pensava disperatamente, in silenzio: «Fralek e Fro, e Freg, Friska e Frix... Che cos'è questo incantesimo dei nomi che cominciano per Fr?» E nella mente del Mouser passava un pensiero analogo: «Ivlis, Ivmiss, Ivivis (*due* Iv... e poi c'è Iv anche nel nome di Hisvet)... Chi sono queste ragazze dell'Iv...?»

(Nei pressi del Polo Vitale, gli dèi Mog, Issek e Kos stavano lavorando con il massimo impegno, gridandosi l'un l'altro le nuove scoperte di ragazze con cui intendevano tormentare i loro adoratori apostati. La folla degli dèi spettatori che s'era raccolta intorno a loro era diventata imponente).

E poi il Mouser pensò con un brivido che non aveva elencato tra le sue donne con l'Iv l'arcidonna, la bella Ivrian, perduta per sempre nel reame della Morte. E anche Fafhrd tremò. E le apparizioni notturne che stavano ai loro fianchi s'imbronciarono e fecero smorfie, e loro vennero catapultati al centro d'un padiglione di seta color vino, oltre i cui drappeggi immobili apparivano i piatti orizzonti neri della Terra delle Ombre.

La bella Vlana dal volto color ardesia sputò in faccia a Fafhrd, esclamando: «Te l'avevo detto che l'avrei fatto se fossi ritornato!» Ma la bella Ivrian si limitò a guardare il Mouser senza un cenno e senza una parola.

E poi i due ritornarono nel corridoio illuminato dalle torce, più sospinti che avanzando di loro volontà, e il Mouser invidiò lo sputo che colava sulla guancia di Fafhrd. E le ragazze passarono balenando come spettri, senza far caso a loro - Mara della giovinezza di Fafhrd, Atya che adorava Tyaa, Hrenlet dagli occhi bovini, Ahura di Seleucia, e molte, molte altre - finché i due provarono la disperazione assoluta che deriva dall'essere respinti non da uno o da pochi amori ma da tutti. Era una cosa talmente ingiusta che sarebbe bastata a far desiderare la morte.

Poi, in quel turbine, una scena durò un poco più a lungo: Alyx la Scassinatrice abbigliata con le vesti scarlatte e la tiara d'oro e di rubini dell'arciprete di una religione orientale; e inginocchiata davanti a lei, vestita da chierico, Giglio Nero, la giovane amante del Mouser ai tempi delle sue imprese criminose, intonava "Padre, i pagani infuriano, la civiltà crolla...", e l'arcipretessa travestita sentenziava "Tutti gli uomini sono nemici...".

Poco mancò che Fafhrd e il Mouser cadessero in ginocchio e pregassero gli dèi perché il loro tormento avesse fine. Tuttavia non lo fecero, e all'improvviso si trovarono sulla Via del Buon Mercato, presso l'incrocio con la Via dei Mestieri, e svoltarono in uno squallido portone dietro due donne che viste di spalle sembravano a loro note, e le seguirono su per una stretta

scala, così lunga da far risaltare le sue pazzesche irregolarità.

Nella Terra degli Dèi, Mog s'inclinò all'indietro, esalando un sospiro e dicendo: «Ecco, con queste ci sono tutte.» E Issek si stirò (per quanto gliel-lo permettevano le caviglie ed i polsi permanentemente deformati), osservando: «Signore, la gente non apprezza come lavoriamo noi dèi: che fatica osservare i mortali!» E gli dèi spettatori cominciarono a disperdersi.

Ma Kos, ancora accigliato e assorto nel suo compito al punto di non accorgersi dell'indolenzimento alle corte cosce robuste, causato dall'essere rimasto seduto tanto a lungo a gambe incrociate, esclamò: «Aspettate! Eccone un altro paio: per l'esattezza, una certa Nemia del Crepuscolo, una certa Occhi di Ogo, donne di dubbia morale, e per giunta ricettatrici di merci rubate... Oh, è orribile!»

Issek rise con aria stanca e disse: «Lascia perdere, caro Kos. Ho incontrato quelle due proprio all'inizio. Sono le più care nemiche dei nostri uomini e li hanno defraudati di un prezioso bottino di gemme, come tutti gli dèi qui intorno possono raccontarti. Piuttosto che cercarle (per essere respinti in ogni caso, naturalmente), quei due marcirebbero nell'inferno.» E Mog sbadigliò e aggiunse: «Ma non capisci mai, caro Kos, quando il gioco è finito?»

Perciò il tozzo dio impellicciato scrollò le spalle e desistette, imprecando quando provò a stendere le gambe.

Intanto, Occhi di Ogo e Nemia del Crepuscolo giunsero in cima all'interminabile scala ed entrarono stancamente nel loro alloggio, guardandolo di malumore. (Era un alloggio misero, squallido, perfino sporco: i due migliori ladri di Lankhmar erano incappati in tempi duri, come capita anche ai migliori ladri e ricettatori nel corso di una lunga carriera).

Nemia si voltò e disse: «Guarda cos'ha portato il gatto.» Le privazioni avevano levigato in modo drastico le sue curve abbondanti. La sua compagna, Occhi di Ogo, sembrava ancora una bambina, ma invecchiata e sciupata. «Caspita» disse senza entusiasmo, «voi due avete l'aria infelice come se foste appena scampati alla morte e ve ne doleste. Fate un favore a voi stessi: cadete dalle scale e spezzatevi il collo.»

Poiché Fafhrd e il Mouser non si mossero e non mutarono l'espressione desolata, lei rise, si lasciò cadere su una sedia sfondata, tese una gamba al Mouser e disse: «Bene, se non te ne vai renditi utile. Toglimi i sandali e lavami i piedi.» Nemia si sedette davanti a una toeletta malconcia e scrutandosi nello specchio rotto tese verso Fafhrd uno strumento dai denti spezzati dicendo: «Pettinami, barbaro. Attento ai nodi.»

Fafhrd e il Mouser (che stava preparando e portando l'acqua calda) cominciarono solennemente ad eseguire con molta cura quelle mansioni.

Dopo molto tempo (e dopo molti altri servizi manuali e penitenze servili) le due donne non seppero trattenere un sorriso. L'infelicità, *dopo* che ha trovato conforto, ama la compagnia. «Basta, per ora» disse Occhi di Ogo al Mouser. «Vieni, mettiti comodo.» E Nemia disse lo stesso a Fafhrd, aggiungendo: «Più tardi potrete preparare la cena e uscire a prendere il vino.»

Dopo un po', il Mouser disse: «Per Mog, così va meglio.» Fafhrd si dichiarò d'accordo: «Per Issek, sì. Kos maledica tutte le avventure spettrali.»

I tre dèi, udendo i loro nomi pronunciati invano mentre riposavano dalle loro fatiche in paradiso, furono soddisfatti.

PRIGIONIERI NEL MARE DELLE STELLE

Fafhrd, il barbaro istruito, e il suo compagno inseparabile, il Gray Mouser, nato in città ma educato da uno stregone nelle lande selvagge, a bordo della loro barca-leopardo, lo *Scorridore Nero*, si erano spinti più a sud nel Mare Esterno, lungo la costa quarmalliana od occidentale del continente di Lankhmar, più di quanto si fossero mai avventurati prima loro stessi o qualunque altro onesto marinaio di cui avessero notizia.

Venivano attirati da due spiriti-fiammelle, così come vengono chiamati quei fuochi fatui che gli uomini considerano guide infallibili verso l'ubicazione dei metalli preziosi, purché si abbia la pazienza e l'abilità di un grande cacciatore necessarie per seguirli; e per questo sono chiamati anche mosche dei tesori, falene dell'argento o insetti dell'oro. Quei due avevano un'apparenza di rame rosato durante il giorno, ed una lucentezza neroargentea di notte, che promettevano una gran quantità di elettro ed una ancor più preziosa d'oro bianco. Sembravano minuscoli lenzuoli di velo svolazzanti e irrequieti. Fluttuavano incessantemente intorno all'unico albero, sfrecciando avanti, aleggiando indietro. Talvolta erano quasi invisibili, simili a tremolii dell'aria mossa dal calore nel fuoco implacabile del sole a picco, baluginii ancora più spettrali nel buio della notte, così che era facile scambiarli per riflessi della luce della Cacciatrice Bianca sul mare e sulla vela, poiché la luna era quasi piena. Talvolta si muovevano agili come veri folletti, talvolta si afflosciavano e restavano indietro, ma procedevano sempre. In certi momenti sembravano tristi (o malinconici, diceva Fafhrd: uno dei suoi stati d'animo preferiti). In altre occasioni diventavano (se era possibile credere ai propri orecchi) ciarlieri per la gioia, e riempivano l'aria

intorno alla barca-leopardo di dolci e fievoli mormorii, bisbigli che erano una via di mezzo tra la favella ed il vento, e lunghe fusa estatiche.

Secondo i calcoli del Gray Mouser e di Fafhrd, lo *Scorridore Nero* s'era ormai lasciato indietro il continente di Lankhmar a tribordo, e l'ipotetico continente occidentale lontano lontano a babordo, e procedeva verso sud nel Grande Oceano Equatoriale (chiamato talvolta - ma perché? - il Mare delle Stelle) che cinge Nehwon ed è considerato tremendo e invalicabile sia dai lankhmariani sia dagli orientali, che veleggiando seguono le coste meridionali dei continenti del nord, così che si sarebbe potuto pensare che anche i più valenti marinai sarebbero già tornati indietro da un pezzo.

Ma, vedete, c'era un'altra ragione oltre alla speranza d'immense ricchezze - e non era soprattutto il loro grande coraggio, oh, no - perché Fafhrd e il Mouser continuassero a navigare affrontando pericoli ignoti e orride leggende di mostri che stritolavano le navi, e correnti più violente degli uragani, e gorghi simili a crateri che inghiottivano enormi vascelli e risucchiavano persino intere isole sventurate. Era una ragione di cui parlavano di rado tra loro, e anche allora solo con grande prudenza, in toni sommessi dopo lunghi silenzi, nelle lunghe veglie silenziose della notte. Era questa: sull'orlo del sonno più buio, oppure ridestandosi con torpore dai pisolini ombreggiati dalla vela durante il giorno, vedevano fuggevolmente i fuochi fatui come bellissime, agili, trasparenti fanciulle, gemelle speculari dai volti ardenti e dalle grandi ali scintillanti. Fanciulle dagli splendidi capelli simili a nubi d'oro e d'argento, ed occhi distanti e tuttavia colmi di pensiero e di magia, fanciulle incredibilmente sottili e tuttavia non troppo esili per l'atto d'amore, se soltanto fossero divenute abbastanza concrete, come sembravano promettere i loro sorrisi ed i loro sguardi. E i due avventurieri provavano per quelle fanciulle evanescenti un desiderio quale non avevano mai nutrito per donne mortali, e quindi non potevano tornare indietro più di quanto l'avrebbero potuto uomini affatturati o impazziti.

Quel mattino, mentre i loro folletti dei tesori li guidavano avanti, simili a raggi d'arcobaleno nel sole, il Mouser e Fafhrd erano perduti nelle loro fantasticherie di donne e d'oro, tanto che nessuno dei due notò i sottili mutamenti nella superficie dell'oceano più avanti, che da increspato si faceva quasi piatto, con strane, lunghe linee di spuma in corsa verso oriente. All'improvviso, gli insetti dell'oro sfrecciarono ad est e dopo un istante qualcosa afferrò la chiglia della barca-leopardo facendola virare fortemente verso est, con un balzo degno dell'agile belva che dava il nome a quella classe d'imbarcazioni. Per poco l'alto albero non si spezzò, ed i due eroi

vennero quasi scagliati sulla tolda. Quando si ripresero dallo sbalordimento, lo *Scorridore Nero* stava avanzando veloce verso oriente e i due folletti lo precedevano in volo, esultanti: i due eroi capirono di essere presi nella morsa della Grande Corrente Equatoriale Orientale, e che questa non era una favola.

Dimenticando per un momento le fantomatiche fanciulle aeree, cercarono di dirigere verso nord: Fafhrd era chino sul timone mentre il Mouser badava all'unica ampia vela. Ma in quel momento un vento di nord-ovest li colpì da poppa con la forza di un uragano, quasi affondando lo *Scorridore Nero* mentre lo sospingeva sempre più verso il sud, nella corrente. Il vento non era una semplice raffica, e crebbe costantemente fino ad acquisire la violenza della tempesta, così che senza dubbio avrebbe strappato la vela prima che potessero ammainarla se la corrente non li avesse portati verso est quasi con la stessa velocità con cui il vento li aggrediva dall'alto.

Poi, una lega più a sud, videro tre colonne d'acqua che si dirigevano insieme verso est - colonne grigie che arrivavano quasi dalla terra al cielo - a una velocità almeno tre volte superiore a quella dello *Scorridore Nero*, indicando che là la corrente era ancora più rapida. Mentre i due marinai, ancora sbigottiti, erano costretti ad accettare la situazione (impotenti nella duplice stretta dell'acqua furiosa e dell'aria, come se la loro imbarcazione fosse inchiodata al mare), il Gray Mouser gridò: «Fafhrd, ora posso ben credere a quella fantasia metafisica secondo la quale l'intero universo è d'acqua e il nostro mondo è soltanto una bolla trascinata dal vento.»

Fafhrd, che stringeva il timone con tanta energia da averne le nocche sbiancate, replicò: «Lo riconosco: con quegli zampilli e tutta quella spuma, sembra veramente che vi sia acqua dovunque. Eppure non posso ancora credere alla visione di Nehwon, che i filosofi si raffigurano come una bolla, poiché ogni sciocco può vedere che il sole e la luna sono sfere massicce come Nehwon, lontane migliaia di leghe nell'aria che tra l'altro lassù deve essere molto rarefatta.

«Ma, amico, questo non è il momento dei sofismi. Legherò il timone, e finché dura questa strana calma (nata dalle velocità quasi pari della corrente e del vento, come se l'aria si aprisse davanti a noi e si richiudesse alle nostre spalle), assicuriamo bene la vela e sistemiamo tutto».

Mentre lavoravano, le tre colonne d'acqua svanirono lontano, più avanti, e vennero sostituite da altre cinque che arrivavano veloci da poppa: un po' più vicine, questa volta, perché lo *Scorridore Nero* veniva spinto a poco a poco ma implacabilmente verso sud. Quasi a perpendicolo, il sole meridia-

no picchiava ferocemente, perché il vento che spirava quasi con la violenza dell'uragano non aveva portato con sé nubi o aria; e questo era già un prodigio che non aveva paralleli nei ricordi del Mouser, e neppure in quelli di Fafhrd, che pure aveva navigato molto. Dopo parecchi futili tentativi di dirigersi verso nord per uscire dalla poderosa corrente (il cui unico risultato fu che il vento tempestoso deviava malignamente verso nord di un punto o due, spingendosi sempre più a sud), i due uomini desistettero, ammettendo la loro completa incapacità di influire al momento sulla rotta della loro barca-leopardo.

«A questa velocità» opinò Fafhrd, «attraverseremo il Grande Oceano Equatoriale in un mese o due. Per fortuna, siamo bene approvvigionati.»

Il Mouser replicò con aria triste: «Se lo *Scorridore* resisterà ancora un giorno con queste trombe marine e queste velocità, ne resterò sorpreso.»

«È un vascello solido» dichiarò allegramente Fafhrd. «Pensa, Piccoletto Pessimista, ai continenti meridionali, sconosciuti agli uomini! Saremo i primi a visitarli!»

«Ammesso che esistano. E che il nostro fasciame non vada a pezzi. Continenti?... Darei la mia anima per un'isoletta.»

«I primi a giungere al polo sud di Nehwon!» continuò a fantasticare Fafhrd. «I primi a scalare le Rampe delle Stelle meridionali! I primi a saccheggiare i tesori del sud! I primi a scoprire la terra che sta agli antipodi della Terra delle Ombre, regno della Morte! I primi a...»

Il Mouser si portò senza dir nulla dall'altra parte della vela scorciata e si diresse con cautela a prua, dove si gettò stancamente sulla tolda, in un cantuccio in ombra. Era stordito dal vento, dagli spruzzi, dalla stanchezza, dal sole tormentoso e dalla velocità. Guardò cupamente i folletti luminescenti di color rame rosato, che mantenevano la posizione con straordinaria saldezza all'altezza dell'albero, alla distanza di una lunghezza della nave, più avanti.

Dopo un po', il Mouser si addormentò e sognò che uno dei fuochi fatui si distaccava dall'altro e scendeva a librarsi sopra di lui, come un lungo arcobaleno roseo, e poi diventava una fanciulla dal volto sottile, dall'espressione amorosa e dagli occhi verdi, stretta fra le sue braccia, e gli slacciava gli abiti con le dita esili, fresche come latte tenuto nel pozzo, così che, abbassando lo sguardo, lui vedeva i capezzoli dei deliziosi seni di lei premere come ditali di rame ben puliti sui peli scuri e ricciuti del suo petto. E lei diceva sottovoce, dolcemente, con la testa piegata in avanti, sfiorandogli l'orecchio con le labbra e la lingua: «Procedi, procedi. Questa è l'unica via

che conduce alla Vita e all'immortalità e al paradiso.» E lui replicava: «Mio amore dilettissimo, procederò.»

Si svegliò al grido di Fafhrd ed alla visione fuggevole ma nitida, quasi accecante, di un volto femminile sottile e bellissimo, ma per il resto totalmente dissimile da quello della dolce fanciulla del suo sogno. Era un volto brusco e imperioso, vivo e selvaggio, tutto fatto di luce rosso-oro, con grandi occhi dalle iridi vermiglie.

Si alzò intorpidito. Il suo giustacuore era slacciato fino alla cintola e spinto all'indietro sulle spalle.

«Mouser» disse Fafhrd, concitato, «quando ti ho visto, un attimo fa, eri inondato di fuoco!»

Abbassando intontito lo sguardo, il Mouser scorse due fili gemelli di fumo salire dal petto villoso, dove s'erano posati i capezzoli del sogno. E i due fili grigi si dispersero mentre li guardava. Sentì l'odore dei peli bruciati.

Scosse la testa, sbatté le palpebre e si rimise in piedi. «Che strana fantasia» disse a Fafhrd. «Dovevi avere il sole negli occhi. Ehi, guarda là!»

Le cinque colonne d'acqua erano finite molto più avanti ed erano state sostituite da due gruppi (rispettivamente di tre e di quattro) che stavano raggiungendo con rapidità lo *Scorridore Nero* da poppa. Le quattro erano piuttosto distanti, le tre spaventosamente vicine, così che potevano vedere con chiarezza la struttura di ciascuna: colonne di furiosa acqua grigia, dello spessore pari quasi alla lunghezza della nave, e torreggianti fino ad un'altezza tre volte superiore a quella dell'albero, là dove erano troncate bruscamente.

E ancora più lontano adesso potevano scorgere altri gruppi di velocissimi zampilli; e più lontano di tutti, indistinto eppure velocissimo, uno gigantesco che sembrava alto diverse leghe. A prua, i due fuochi folletti gemelli indicavano la rotta.

«È molto strano» confessò Fafhrd.

«Si è mai sentito parlare di una comitiva di zampilli d'acqua?» domandò il Mouser. «O di una fastosa congerie? Una fontana? Oppure... sì!... una torre! Una torre di zampilli d'acqua!»

Trascorse quel giorno e metà della notte, e continuarono quella corsa stranissima verso oriente... e lo *Scorridore Nero* non si sfasciò. Il mare era levigato e si muoveva in lunghe onde lente su cui aleggiavano lunghe e pallide linee di spuma. Il vento aveva, a dir poco, la violenza di un uragano, ma la velocità della Grande Corrente Equatoriale era cresciuta fino a

pareggiarlo.

Lassù, quasi sulla sommità dell'albero, brillava la luna piena, circondata da una manciata di stelle disperse. La luce della Cacciatrice Bianca mostrava che la superficie levigata del mare era interrotta, vicino e lontano, da torri d'acqua che correvano maestosamente e tuttavia con celerità fantastica, come se approfittassero della velocità della corrente assai più dello *Scorridore Nero.* All'altezza dell'albero e alla distanza d'una lunghezza della nave, i due fuochi folletti gemelli continuavano a volare come vessilli di trina argentea contro l'oscurità. E c'era un silenzio quasi assoluto.

«Fafhrd» disse il Gray Mouser a bassa voce, come se fosse riluttante a rompere lo spettrale incantesimo dell'argenteo chiaro di luna, «questa notte posso vedere chiaramente che Nehwon è proprio un'immensa bolla che ascende nelle acque dell'eternità, con i continenti e le isole che vi galleggiano.»

«Sì, e si muoverebbero... i continenti, voglio dire... e urterebbero uno contro l'altro» replicò Fafhrd, anche lui a bassa voce sebbene in tono un po' burbero. «Cioè, ammettendo che galleggino, del che io dubito molto.»

«Si muovono tutti ordinatamente, in un'armonia prestabilita» osservò il Mouser. «E in quanto alla galleggiabilità, pensa alla Terra Sommersa.»

«Ma allora dove sarebbero il sole e la luna e le stelle e i nove pianeti?» obiettò Fafhrd. «Tutti ammucchiati al centro della bolla? È impossibile... e ridicolo.»

«Sto arrivando anche alle stelle» disse il Mouser. «Galleggiano tutte in un'armonia prestabilita e ancora più rigorosa nel Grande Oceano Equatoriale, che, come abbiamo visto in questo giorno e in questa notte, corre intorno alla cintura di Nehwon una volta al giorno... cioè, nell'effetto che ha sugli zampilli d'acqua, non sullo *Scorridore Nero.* Se no perché verrebbe chiamato Mare delle Stelle?»

Fafhrd sbatté le palpebre, impressionato. Poi sogghignò. «Ma se in quest'oceano galleggiano le stelle» domandò, «perché non possiamo vederle tutte quante intorno alla nostra nave? Risolvi questo enigma, caro il mio sapiente!»

Il Mouser ribatté senza scomporsi, con un sorriso: «Sono tutte dentro gli zampilli d'acqua, che sono grigi tubi d'acqua puntati verso il cielo... e con questo intendo, naturalmente, gli antipodi di Nehwon. Guarda lassù, mio ardimentoso compagno, la volta del cielo e la sommità del paradiso. Tu stai guardando lo stesso Grande Oceano Equatoriale su cui galleggiamo, dall'altra parte di Nehwon rispetto allo *Scorridore Nero.* Stai guardando *in*

giù (o *in su*) i tubi degli zampilli d'acqua, così che puoi vedere la stella sul fondo di ciascuno.»

«Sto guardando anche la luna piena» disse Fafhrd. «Non vorrai dirmi che *quella* è sul fondo di uno zampillo!»

«Certo» rispose con gentilezza il Mouser. «Ricordi lo zampillo gigantesco, simile ad una mesa velocissima, che a mezzogiorno abbiamo fuggevolmente intravisto lontano, a sud? Quello era lo zampillo della luna, per così dire. E adesso è corso verso il cielo precedendoci, nella mezza giornata che è trascorsa.»

«Che io possa venire fritto come una sardina!» esclamò Fafhrd, con calore. Poi rifletté, per comprendere. «E coloro che stanno dall'altra parte di Nehwon, *lassù*, vedono una stella in fondo ad ogni zampillo d'acqua che ora ci sta intorno?»

«No di certo» ribatté in tono paziente il Mouser. «La luce del sole sommerge il loro scintillio agli occhi di quella gente. Lassù è *giorno*, capisci.» Indicò l'oscurità nei pressi della luna. «Lassù, vedi, sono inondati dal meriggio, immersi nella luce del sole, che adesso è vicino a noi ma celato dalle spesse pareti del suo zampillo solare, per coniare un'espressione totalmente analoga allo zampillo lunare.»

«Oh, mostruoso!» esclamò Fafhrd. «Se lassù è giorno, piccolo sciocco, perché non possiamo vederlo da qui? Perché non possiamo vedere lassù le terre di Nehwon inondate di luce, circondate dal fulgido mare azzurro? Rispondi!»

«Perché vi sono due specie diverse di luce» disse il Mouser, con serenità quasi celestiale. «Sembrano le stesse, secondo ogni criterio locale, eppure sono assolutamente diverse. Innanzi tutto c'è la luce *diretta*, come quella che ora riceviamo dalla luna e dalle stelle lassù. In secondo luogo c'è la luce *riflessa*, che non può compiere i percorsi veramente lunghi e certo non può riattraversare, neppure con il raggio più fioco, lo spazio centrale di Nehwon per raggiungerci qui.»

«Mouser» asserì Fafhrd con un filo di voce, ma con assoluta certezza, «non solo stai inventando espressioni, ma stai inventando l'intera faccenda... spinto dall'ispirazione del momento.»

«Io inventare le Leggi della Natura?» chiese il Mouser con un certo orrore. «Sarebbe ben peggio della bestemmia più nera.»

«E allora, in nome di tutti gli dèi» esclamò Fafhrd a gran voce, «come può il sole stare dentro uno zampillo d'acqua senza farlo bollire e disperdere all'istante in un'immensa esplosione? Dimmelo!»

«Vi sono alcune cose che l'uomo non deve sapere» rispose il Mouser con voce portentosa. Poi, assumendo prontamente un tono più abituale: «O meglio, visto che non sono affatto superstizioso, esistono cose che ancora non sono divenute accessibili alla nostra filosofia. Un'omissione cui rimedierò subito, in questo caso. Vedi, vi sono due specie differenti di *energia:* una è puro calore, l'altra luce purissima, che non può far bollire neppure la più piccola goccia d'acqua: la luce diretta di cui ti ho già parlato, che si muta quasi interamente in calore quando tocca qualcosa, e questo a sua volta ci dice perché la luce riflessa non può compiere il lungo viaggio di ritorno attraverso il centro di Nehwon. Ecco: ti ho risposto in modo soddisfacente?»

«Oh, accidenti, accidenti, accidenti» borbottò in tono stanco Fafhrd. Poi, cercando di riprendersi quasi con disperazione per l'ultima volta, chiese con un certo sarcasmo: «Sta bene, sta bene! Ma dov'è allora questo sole galleggiante di cui continui a parlare, celato nel suo immenso zampillo dalle pareti adamantine?»

«Guarda là» fece il Mouser, indicando direttamente verso il sud, di traverso rispettò al timone.

Sulla grigia distesa del mare inargentata dalla luna e costellata dalle veloci torri degli zampilli d'acqua, quasi all'orizzonte lontano e indistinto, Fafhrd vide un gigantesco zampillo, solitario ed enorme come un'isola, più alto della mesa più alta, che si dirigeva a est con velocità pari a quella degli altri, e ponderoso e implacabile come uno *juggernaut* dell'imperatore delle Terre Orientali. Fafhrd si sentì rizzare i capelli sulla nuca: assalito dalla paura e dallo sbalordimento, non pronunciò parola ma si limitò a guardare a occhi sbarrati mentre quella cosa orrenda avanzava nella sua immensità.

Dopo un po' cominciò a sentire anche una grande stanchezza. Guardò avanti, un po' in alto, verso la rigida trina argentea sventolante dei due fuochi folletti davanti alla prua, traendo conforto dalla loro vicinanza e dalla loro costanza, come se fossero stati i vessilli dello *Scorridore Nero.* Si abbassò piano piano, fino a stendersi prono sulle tavole strette e ben connesse della tolda, con la testa rivolta a prua e il mento appoggiato sulle mani, continuando a osservare quei fuochi notturni.

«Sai come mai certi gruppi di stelle si spengono talvolta misteriosamente nelle notti più limpide di Nehwon?» domandò il Mouser in tono disinvolto e pensoso.

«È vero, si spengono» riconobbe Fafhrd, un po' insonnolito.

«Dev'essere perché i tubi formati dalle pareti dei loro zampilli vengono piegati, forse da un forte vento di tempesta, così da nasconderne la luce impedendole di uscire.»

Fafhrd borbottò: «Se lo dici tu.»

Dopo una considerevole pausa, il Mouser riprese, con lo stesso tono: «Non è strano pensare che nel cuore di ognuno di quegli scuri zampilli grigi sparsi sul mare arda senza calore una gemma della più pura e accecante luce diamantina?»

Fafhrd riuscì ad emettere quello che poteva essere un pesante sospiro di conferma.

Dopo un'altra lunga pausa, il Mouser disse pensosamente, come per perfezionare le sue precedenti affermazioni: «Ora è facile capire, vero?, che tutti gli zampilli, grandi e piccoli, devono essere dei tubi. Perché se per uno strano caso fossero tutti d'acqua compatta, svuoterebbero gli oceani risucchiandoli e riempirebbero i cieli di nubi pesantissime... no, di mare! Mi capisci?»

Ma Fafhrd si era addormentato. Nel sonno sognò, e nel sogno si rigirò sulla schiena, e uno dei fuochi fatui gemelli lasciò l'altro e scese a svolazzare sopra di lui: una forma lunga e snella, di un pallore lunare, con la chioma nera, e abbigliata del più fine merletto nero spruzzato d'argento che accentuava in modo incantevole la sua nudità. Lo guardava teneramente eppure con attenzione, con occhi che sarebbero stati viola se ci fosse stata più luce. Fafhrd le sorrise. Lei scosse piano il capo, assunse un'aria grave, e gli fluì addosso, dalla testa ai piedi, muovendo le dita quasi incorporee sulla grande fibbia bronzea della pesante cintura. Con la guancia fresca come la notte premuta contro quella febbricitante del nordico, gli bisbigliava intanto all'orecchio con voce sommessa e tuttavia chiara, e ogni parola era un simbolo finemente tracciato con l'inchiostro più nero su carta bianca come la luna: «Torna indietro, torna indietro, mio carissimo uomo, alla Terra delle Ombre e della Morte, perché quello è l'unico modo per restare in vita. Fidati soltanto della luna. Sospetta di tutte le profezie che non siano le mie. Perciò ora dirigi a nord, dirigi a nord, fortemente, fortemente a nord.»

In sogno, Fafhrd replicò: «Non posso dirigere a nord. Ho tentato. Amami, dilettissima fanciulla.» E lei disse con voce rauca: «Così è, amor mio. Cerca il Signore della Morte per sfuggirgli. Sospetta di tutti i giovani fiammeggianti e delle femmine scarlatte. Guardati dal sole. Confida nella luna. Attendi il suo segno certo.»

In quell'istante il sogno di Fafhrd si spezzò, e lui si destò intontito alle brusche grida del Mouser ed all'agghiacciante visione fuggitiva di un volto sottile, bellissimo e molto malinconico, dal colore azzurro-violetto pallidissimo e con gli occhi simili ad abissi neri. Era lassù, come una fantasima, una figura incompleta, e si allontanava rapida come il pensiero in un batter d'ali nere. Poi il Mouser lo scosse per la spalla e gridò: «Svegliati, svegliati! Parlami, uomo!»

Fafhrd si passò sul volto il dorso della mano e borbottò: «Che cosa succede?»

Rannicchiato accanto a lui, il Mouser riferì rapidamente, ansimando: «I folletti sono divenuti irrequieti, e hanno cominciato a giocare intorno all'albero, come fuochi di sant'Elmo. Uno è venuto a ronzarmi intorno come una vespa, e quando l'ho scacciato ho visto l'altro che ti sfiorava passando dai piedi alla cintola alla testa e poi ti si annidava sul collo. La tua pelle è diventata bianco-argentea come la morte, mentre il fuoco di sant'Elmo diventava il tuo luminescente sudario. Ho temuto forte per te e l'ho scacciato.»

Gli occhi offuscati di Fafhrd si schiarirono alquanto, mentre il Mouser parlava; e quando questo ebbe finito, il barbaro annuì e disse con aria saputa: «È comprensibile. Mi ha parlato tanto di morte, e alla fine sembrava morta lei stessa, povera sibilla.»

«Chi ha parlato?» chiese il Mouser. «Quale sibilla?»

«La fanciulla in forma di fuoco fatuo, naturalmente» rispose Fafhrd. «Sai benissimo a cosa mi riferisco.»

Si alzò. La sua cintura cominciò a scivolare. Abbassò gli occhi sbalorditi sulla fibbia aperta, poi l'afferrò e si affrettò a riagganciarla.

«Fafhrd, non so di cosa stai parlando» protestò il Mouser, con un'espressione improvvisamente velata. «Fanciulla? Che fanciulla? Hai visto un miraggio? La mancanza di attività erotica ha influito sulla tua intelligenza? Sei diventato lunatico?»

A questo punto, Fafhrd dovette parlare in tono molto brusco al Mouser per indurlo ad ammettere che lui - il Mouser - sospettava da molti giorni che i folletti luminosi fossero fanciulle, sia pure con notevoli connotati soprannaturali, per quanto ogni miscuglio possa influire sull'essenziale femminilità di un essere simile, che non è poi molta.

Ma il Mouser finì per ammetterlo, sebbene la sua mente non avesse l'onestà sonnolenta di quella di Fafrhd e tendesse a smarrirsi tra le riflessioni sul suo cosmo a forma di bolla. Eppure, spronato insistentemente da

Fafhrd, confessò addirittura il suo incontro con la fanciulla-folletto rossa come il sole e dagli occhi vermigli, al precedente meriggio, quando era apparso avvolto dalle fiamme, e, sempre cedendo alle insistenze di Fafhrd, riferì le parole esatte che lei gli aveva detto in sogno.

«La tua fanciulla rossa ha parlato della Vita e di procedere al sud, verso l'immortalità e il paradiso» riassunse pensieroso Fafhrd, «mentre la mia diletta bruna ha parlato della Morte e di tornare al nord, verso la Terra delle Ombre e Lankhmar e le Solitudini Fredde.» Poi, con crescente eccitazione e totale sbalordimento per la propria intuizione: «Mouser, ho capito tutto! Vi sono due diverse paia di fanciulle-folletto! Quelle diurne (e tu hai parlato con una di queste) sono figlie del sole e messaggere della favolosa Terra degli Dèi, al Polo Vitale di Nehwon. Mentre le notturne, che danno loro il cambio dal crepuscolo all'alba, sono ancelle della luna, figlie della Cacciatrice Bianca, devote alla Terra delle Ombre, che si trova agli antipodi del Polo Vitale.»

«Fafhrd, hai pensato» domandò serio il Mouser, «come devono essere perfettamente calcolati l'altezza e il diametro di ogni tubo d'acqua, in modo che la stella in fondo venga vista da ogni punto dell'altra metà di Nehwon (lassù, quando è notte), ma da nessun punto della nostra metà quaggiù? Il che, tra parentesi, spiega perché le stelle sono più fulgide allo zenit: si vedono nella loro interezza, non solo come una lente o un menisco biconvesso. Ciò sembra indicare che qualche divinità debba...» A questo punto, finalmente, le parole di Fafhrd giunsero a segno, e il Mouser disse in toni meno sognanti: «Due paia diverse di fanciulle? Quattro fanciulle in tutto? Fafhrd, credo che tu stia complicando eccessivamente le cose. Per la Scimitarra di Ildritch...»

«Vi sono due paia di fanciulle gemelle» l'interruppe Fafhrd. «Questo è certo, anche se tutto il resto è menzogna. E ricorda questo, Piccoletto: le tue fanciulle solari ci vogliono male, sebbene sembrino promettere il bene: infatti, come si può raggiungere l'immortalità e il paradiso se non morendo? Come si può arrivare alla Terra degli Dèi, se non si perisce? E il sole, luce pura o no, è tremendo, ardente e mortale. Ma le mie fanciulle lunari, sebbene sembrino volerci male, intendono solo farci del bene, perché sono serene e incantevoli come la luna. Lei mi ha detto in sogno: "Ritorna alla Morte", frase che sembra terribile. Ma tu e io abbiamo vissuto con la morte per decine d'anni e non ne abbiamo risentito permanentemente. Proprio come mi ha detto lei: "Perché è l'unico modo per restar vivi. Cerca il Signore della Morte per sfuggirgli!". Perciò dirigiamo subito verso nord,

come lei mi ha indicato. Perché, se continuiamo a procedere verso sud, addentrandoci sempre di più nel torrido regno del sole ("Guardati dal sole!", ha detto lei), moriremo di sicuro, traditi dalle tue ingannatrici fanciulle di fuoco. Ricorda, il suo contatto ti ha fatto fumare il petto. Mentre invece la mia fanciulla ha detto: "Sospetta di tutti i giovani fiammeggianti e delle femmine scarlatte", il che corona la mia argomentazione.»

«Non la penso affatto così» ribatté il Mouser. «A *me* il sole piace, è sempre piaciuto. Il suo calore è il migliore dei rimedi. Sei tu che ami il freddo e l'umida oscurità, selvaggio delle Solitudini Fredde! La mia fanciulla era dolce e rosea di vita, mentre la tua parlava in modo lugubre ed era livida come un cadavere, l'hai ammesso tu stesso. Crederle sulla parola? Io no. Inoltre, per la Scimitarra di Ildritch (per tornare a questo), la spiegazione più semplice è sempre la migliore, oltre che la più elegante. Vi sono soltanto *due* fanciulle-folletto, quella cui ho parlato io in sogno e quella cui hai parlato tu: e non quattro che si alternano all'alba e al crepuscolo, confondendo noi e loro stesse. Le due fanciulle (due sole!) hanno lo stesso aspetto: di rame il giorno, d'argento la notte; ma la mia è un angelo, la tua una valchiria letale. Proprio com'è stato rivelato dal sogno, la tua guida più sicura.»

«Adesso stai cavillando» asserì Fafhrd in tono deciso, «e per giunta mi fai girare la testa con le tue parole ideate per rintronarmi. Solo questo è chiaro: che adesso dobbiamo prepararci, e preparare lo *Scorridore Nero*, a tornare verso nord, come mi ha consigliato più d'una volta la mia povera, incantevole fanciulla lunare.»

«Ma Fafhrd» protestò il Mouser, «abbiamo tentato più volte di dirigere verso nord, ieri, e ogni volta abbiamo fallito. Che ragione hai di supporre, grosso stupido...»

Fafhrd l'interruppe: «"Confida soltanto nella luna", ha detto lei. "Attendi il suo segno sicuro!". Perciò attendiamo, per ora, e stiamo attenti. Guarda il mare e il cielo, idiota, e sbalordisci.»

Il Mouser era veramente sbalordito. Mentre parlavano, intenti solo agli affondi e ai fendenti e alle parate e alle risposte del loro duello verbale, la superficie del velocissimo Mare delle Stelle era cambiata: da levigata e lucida era divenuta opaca e increspata. Grandi vibrazioni la percorrevano, facendo fremere la barca-leopardo. Le linee di spuma inargentate dalla luna volavano in modo meno prevedibile: lo stesso uragano, sebbene per nulla indebolito, diventava capriccioso, e il vento era ora ardente ora freddo intorno ai loro colli. In cielo c'erano finalmente nubi, che arrivavano ra-

pide sia da nord-ovest che da est e salivano verso la luna. Tutta la natura pareva tremare d'apprensione, come se fosse stata in attesa di un evento terribile sul punto di compiersi o stesse annunciando una guerra nel cielo. I due folletti luminosi parvero condividere quel presentimento, perché cominciarono a volare intorno vagando di qua e di là agitando all'impazzata le loro trine, lanciando acuti strilli e sibili d'allarme sullo sfondo del silenzio innaturale: infine si separarono, cosicché uno aleggiò agitato a sud-est sopra la prua e l'altro presso la poppa, a nord-ovest.

Le nubi, addensandosi rapide, avevano nascosto quasi tutte le stelle, e salivano fin verso la luna. Il vento reggeva ancora, pareggiando la velocità della corrente. Lo *Scorridore Nero* era in bilico, come sulla cresta di un'ondata gigantesca. Per un istante il mare parve immobilizzarsi. Il silenzio era assoluto.

Il Mouser alzò gli occhi ed emise, dal profondo della gola, un piccolo grido acuto e semisoffocato che gelò il sangue del suo compagno. Facendosi forza, anche Fafhrd alzò lo sguardo... e proprio in quell'istante si fece un gran buio. Le nubi fameliche avevano nascosto la luna.

«Perché hai gridato così?» chiese rabbiosamente.

Il Mouser rispose con difficoltà, battendo i denti. «Un attimo prima che le nubi si chiudessero su di lei, *la luna si è mossa.*»

«E come puoi saperlo, piccolo sciocco, dato che si muovevano le nubi? Questo fa sempre sembrare che sia la luna a muoversi.»

«Non lo so: ma, sicuro come il fatto che sono qui, l'ho visto! *La luna ha cominciato a muoversi!*»

«Bene: se la luna è dentro uno zampillo d'acqua, come tu affermi, è soggetta a tutti i capricci del vento e delle onde. Quindi, cosa c'è di tanto agghiacciante nel fatto che si muova?» Il tono frenetico di Fafhrd smentiva la ragionevolezza della domanda.

«Non lo so» rispose il Mouser con un fil di voce stranamente forzata, continuando a battere i denti. «*Ma non mi piace.*»

Il fuoco fatuo a poppa fischiò tre volte. La sua luminescenza nervosa, delicata e argentea, spiccava chiara nella notte nera, così come la luminescenza del fuoco gemello spiccava a prua.

«È il segno!» gridò Fafhrd con voce rauca. «Pronti a invertire la rotta!» E si buttò con tutto il suo peso contro il timone, facendolo ruotare per dirigere verso nord. Lo *Scorridore Nero* reagì torpidamente, ma infranse la stretta della corrente e del vento girando verso nord di un punto o due, non di più.

Un lungo lampo piatto squarciò il cielo e mostrò il mare grigio fino all'orlo dell'orizzonte, dove ora i due eroi videro *due* giganteschi zampilli d'acqua, uno a sud e l'altro che accorreva precipitosamente dall'ovest. Il tuono scrosciò, come due eserciti che si scontrassero con enorme clangore in una colossale battaglia.

Poi tutto divenne fuoco scatenato e caos nella notte, grandi onde scroscianti e venti che lottavano come giganti che sfiorassero il cielo con le teste. E intorno alla nave, anche gli spiritelli combattevano: ora erano due e ora sembravano quattro almeno, mentre si giravano intorno sfrecciando e saettando. Il mare impietrito venne dilaniato, e grandi brandelli furono lanciati verso il cielo; si aprirono abissi che parevano discendere fino ai neri fondali limacciosi ignoti all'uomo. I lampi e i tuoni assordanti divennero quasi continui, rivelando tutto. In qualche modo lo *Scorridore Nero* riusciva a sopravvivere, come un fuscello nel caos, mentre Fafhrd e il Mouser compivano prodigi di maestria marinaresca.

E da sud-ovest il secondo zampillo gigantesco si avvicinò come una montagna semovente, lanciando davanti a sé grandi onde che aiutavano poderosamente le manovre di Fafhrd al timone, spingendoli a nord, e poi a nord, e ancora a nord. Nel frattempo il primo zampillo gigantesco tornava indietro dal sud, o almeno così sembrava: e i due (lo zampillo della luna e quello del sole?) combatterono.

Poi, all'improvviso, fu come se lo *Scorridore Nero* avesse urtato una muraglia. Fafhrd e il Mouser furono scagliati sulla tolda, e quando, dibattendosi furiosamente, si furono rimessi in piedi, scoprirono con sommo sbalordimento che la loro barca-leopardo galleggiava in acque tranquille, mentre in lontananza giocavano il lampo e il tuono, quasi inudibili e invisibili ai loro orecchi storditi e ai loro occhi semiaccecati. Non c'erano stelle né luna, ma solo la notte densa. Non c'erano spiritelli luminosi. La vela era sbrindellata: lo si vedeva nel vago chiarore dei lampi. Sotto la mano, Fafhrd sentì una strana docilità nel timone, come se l'intero meccanismo fosse stato forzato fino al punto di rottura e fosse sopravvissuto per miracolo.

Il Mouser disse: «La nave è un po' inclinata a poppa e a babordo, non ti pare? Scommetto che imbarca acqua. Forse sottocoperta il carico si è spostato. Mettiamo in azione la pompa. Più tardi potremo issare una nuova vela.»

Si misero all'opera e per diverse ore lavorarono insieme in silenzio, come avevano fatto molte volte in passato, riparando la barca-leopardo e ri-

mettendola a nuovo, alla luce di due lanterne che Fafhrd aveva appeso all'albero e che bruciavano il più puro olio di leviatano, perché il temporale s'era completamente allontanato portandosi via i lampi, e le scure nubi incombevano sul mare.

Quella coltre di nubi, in verità, oppresse tutto Nehwon quella notte (e quel giorno, nell'altro emisfero). Durante i mesi e gli anni che seguirono si diffusero notizie della Grande Tenebra - come venne chiamata quasi dovunque - che aveva avviluppato tutto Nehwon per diverse ore, così che non si seppe mai con esattezza se quella volta la luna aveva mostruosamente viaggiato facendo il giro di mezzo mondo per combattere con il sole e poi era tornata al suo posto, oppure no; tuttavia correvano dicerie insistenti e inquietanti di quel tremendo spostamento, intravisto tra gli squarci fuggevoli nella coltre nuvolosa, e si affermava addirittura che lo stesso sole si fosse mosso per guerreggiare con la luna.

Dopo lungo tempo, Fafhrd disse a bassa voce, mentre si concedevano una pausa nelle loro fatiche: «Ci si sente soli senza i fuochi fatui, non ti pare?»

Il Mouser assentì: «È vero. Chissà se ci avrebbero condotti a un tesoro e se ne avevano l'intenzione? O forse ci avrebbero condotti da qualche parte, insieme o separatamente... la tua fanciulla-folletto o la mia?»

«Io sono ancora certissimo che le fanciulle erano quattro» dichiarò Fafhrd. «Perciò ognuna delle due coppie di gemelle avrebbe potuto condurci insieme da qualche parte senza separarci.»

«No, erano soltanto due» ribatté il Mouser. «Ed erano decise a condurci in direzioni molto diverse, agli antipodi l'uno rispetto all'altro.» E dato che Fafhrd non rispose, dopo un po' disse: «Una parte di me vorrebbe che io fossi andato con la mia fanciulla fiammeggiante, a dimorare nel paradiso inondato dallo splendido sole.»

Fafhrd disse ancora: «Una parte di me vorrebbe che avessi seguito la mia fanciulla malinconica per dimorare nella luna pallida, trascorrendo magari l'estate nella Terra delle Ombre.» Poi, dopo una pausa: «Ma l'uomo non è stato creato per il paradiso, credo, né per quello del tepore né per quello della frescura. No, mai, mai, mai, mai.»

«Il *mai* divide un grande letto con *una sola volta*» replicò il Mouser.

Mentre parlavano, s'era fatto chiaro. Le nubi si erano allontanate. La vela nuova brillava. Le lampade ad olio di leviatano ardevano fioche, e i loro chiari raggi erano quasi invisibili contro il pallido cielo. Poi, lontanissima, al nord, i due avventurieri distinsero la mole di un grande uro giacente,

l'inconfondibile segno del promontorio più meridionale delle Terre Orientali.

«Abbiamo superato l'intero continente di Lankhmar in un giorno e una notte» disse il Mouser.

Dal sud si levò una brezza che smosse l'aria. Fecero rotta verso nord, risalendo il lungo Mare dell'Oriente.

LA MOSTREME DI GHIACCIO

«Gray Mouser, sono stanco di queste piccole scaramucce con il Principe della Morte» disse Fafhrd il Nordico, levando il livido calice ammaccato e assaporando un sorso del dolce fermento dell'uva mescolato con acquavite amara.

«Ne vorresti una grande?» lo burlò il suo compagno, bevendo anche lui.

Fafhrd soppesò la replica, mentre il suo sguardo vagava, lentamente ma senza arrestarsi, intorno alla taverna, che aveva per insegna un serpentino pesce argenteo tutto offuscato. «Forse» disse.

«È una notte poco movimentata» convenne l'altro.

Per la verità, l'interno dell'Anguilla d'Argento presentava un aspetto di taverna plumbeo come le sue coppe per il vino. Era un'ora tra la mezzanotte e l'alba, la luce fioca senza essere fosca, l'aria umida eppure non fredda. Gli altri bevitori sembravano statue incupite; le facce del banconiere, del suo buttafuori e dei servitori erano paralizzate in espressioni di petulante scontento, come se il Tempo stesso si fosse fermato.

Fuori, la città di Lankhmar era silente come una necropoli, mentre tutt'intorno il mondo di Nehwon era in pace - o meglio, non in guerra - da un anno intero. Perfino i Mingol delle steppe sconfinate non compivano incursioni al sud sui loro piccoli ma robusti cavalli.

Tuttavia il risultato non era la calma bensì una vaga inquietudine, un disagio che non aveva ancora prodotto il minimo movimento, quasi fosse il preludio di un insostenibile lampo gelido che avrebbe inchiodato ogni minimo dettaglio della vita.

L'atmosfera influiva sui sentimenti e sui pensieri dell'alto barbaro abbigliato d'una tunica marrone e sul suo piccolo amico grigiovestito.

«Poco movimento davvero» convenne Fafhrd. «Io sogno qualche grande impresa!»

«Sono i sogni di un giovinetto ignorante. È per questo che ti sei tagliato la barba? Per adeguarti ai tuoi sogni? Menzogne, menzogne!» disse il

Mouser, formulando da sé domanda e risposta.

«E tu, perché ti sei fatto crescere la tua in questi tre giorni?» ribatté Fafhrd.

«Lascio soltanto riposare la faccia per prepararmi a una totale estirpazione dei peli. E tu sei dimagrito. Una febbre giovanile ritardata?»

«No, né altro male o altro affanno. Da qualche tempo sei più magro anche tu. Stiamo cambiando la lussureggiante muscolatura della giovane virilità in una struttura più agile e resistente, adatta alle grandi prove e avventure della parte centrale della vita.»

«Ne abbiamo già avute a sufficienza» affermò il Mouser. «Abbiamo compiuto almeno tre volte il giro di Nehwon.»

Fafhrd scosse il capo con ostinazione. «Non abbiamo mai veramente vissuto. Non abbiamo posseduto terre. Non abbiamo guidato uomini.»

«Fafhrd, sei in preda a una sbornia triste!» ridacchiò il Mouser. «Ti piacerebbe essere un agricoltore? Hai dimenticato che un capitano è prigioniero del suo comando? Su, bevi fino a tornare lucido, o almeno lieto.»

Il nordico lasciò che la sua coppa venisse riempita con le due fiasche, ma non cambiò d'umore. Spalancando tristemente gli occhi, continuò: «Non abbiamo né casa né moglie.»

«Fafhrd, tu hai bisogno di una prostituta!»

«Chi ha parlato di prostitute?» protestò l'altro. «Io parlo di donne. Avevo la valente Kreeshkra, ma è ritornata dai suoi carissimi Ghoul. Mentre la tua maliziosa Reetha preferisce la terra depilata di Eevamaransee.»

Il Mouser intervenne a bassa voce: «Avevo anche l'imperiosa e insolente Hisvet, e tu la sua valorosa e drammatica regina-schiava Frix.»

Fafhrd continuò: «Una volta, molto tempo fa, ci sono state Friska e Ivivis, ma erano schiave di Quarmall e poi sono divenute donne libere a Tovilysis. Prima di loro c'erano state Keyaira e Hirriwi, ma erano principesse e invisibili, amori di una sola lunga, lunghissima notte, figlie del terribile Oomforafor e sorelle del feroce Faroomfar. Molto prima di tutte costoro, nella Terra della Giovinezza, c'erano state la bella Ivrian e la snella Vlana. Ma erano fanciulle, amabili fasi intermedie (o attrici misteriose), ed ora dimorano con il Principe della Morte nella Terra delle Ombre. Perciò io sono soltanto un uomo a metà. Ho bisogno di una *compagna*. E forse ne hai bisogno anche tu.»

«Fafhrd, sei matto! Vagheggi folli avventure in tutto il mondo e poi farnetichi di ciò che le renderebbe impossibili: moglie, casa, seguaci, doveri. Una notte poco movimentata, senza ragazze e senza risse, e ti si ammolla il

cervello. Ti ripeto, sei matto!»

Fafhrd ispezionò nuovamente la taverna e i suoi numerosi avventori. «Continua ad esserci poco movimento» commentò, «come se non una sola narice avesse avuto un fremito o un solo orecchio si fosse scosso dall'ultima volta che ho guardato. Eppure è una calma che non mi dà affidamento. Sento un brivido diaccio, Mouser...»

Il Mouser non lo stava guardando. Facendo poco rumore, o nessuno, due snelle persone erano appena entrate nell'Anguilla d'Argento e s'erano arrestate ad osservare al di qua delle cortine intessute di fil di ferro e appesantite da piombi che tenevano fuori la nebbia e potevano deviare gli affondi di spada. Una era alta e forte come un uomo, con gli occhi azzurri, le guance magre, la bocca grande, ed era vestita di giubbino e calzoni azzurri e di un lungo mantello grigio. L'altra era sottile ed agile come un felino, con occhi verdi e viso compatto, bocca piccola e carnosa, ed era abbigliata in modo simile, a parte il fatto che i suoi colori erano rosso-ruggine e marrone. Non erano giovanissime, ma non si avvicinavano ancora alla mezza età. Le fronti levigate e senza rughe, gli occhi sereni, le mandibole dalla curva regolare, e i lunghi capelli che seguivano le linee delle guance - qui biondi argentei, là neri screziati di bruno scurissimo (a sua volta sfumato d'oro, oppure vi erano intrecciati fili aurei?) - proclamavano la loro femminilità.

Quest'ultimo attributo infranse la congelata apatia notturna degli oziosi presenti, sei dei quali andarono a convergere sulle nuove arrivate, proferendo inviti sottovoce ed emettendo risate gutturali. Le due si mossero come per affrettare l'incontro, con lo sguardo fisso inflessibilmente davanti a sé.

E poi - senza un istante di pausa e senza collisioni, sebbene qualcuno arretrasse un po' come se gli avessero pestato un piede e qualcun altro gemesse fiocamente come se le sue costole avessero incontrato un gomito aguzzo - le due passarono oltre i sei, come un uomo passerebbe attraverso il fumo senz'altro disturbo che l'arricciarsi delle narici. Dietro di loro, il fumo ignorato ribollì e si agitò.

Adesso si paravano sul loro percorso il Gray Mouser e Fafhrd, che s'erano alzati e avevano la mano accanto all'elsa della spada inguainata, senza tuttavia toccarla.

«Mie signore...» cominciò il Mouser.

«Volete accettare un po' di vino...?» continuò Fafhrd.

«Rinforzato per scacciare il freddo della notte» concluse il Mouser ac-

cennando un inchino, mentre Fafhrd indicava cortesemente il tavolo con quattro sedie da cui s'erano appena alzati.

Le due snelle donne si fermarono e li esaminarono senza fretta.

«Potremmo accettare...» mormorò la più piccola.

«Purché permettiate all'Isola della Brina di pagare le bevande» concluse la più alta, in tono vivace e concitato, come acqua corrente discesa da un nevaio.

Alle parole "Isola della Brina" le facce dei due uomini divennero pensose e stupite, come se in un altro universo qualcuno avesse detto Atlantide o El Dorado o Ultima Thule. Comunque annuirono in segno di accettazione e scostarono le sedie alle donne.

«L'Isola della Brina» ripeté Fafhrd in tono evocativo, mentre il Mouser faceva gli onori di casa con coppe e fiasche. «Da bambino, nelle Solitudini Fredde, e poi durante le mie attività piratesche d'adolescente, ho sentito bisbigliare questo nome e quello di Porto Salato. La leggenda dice che ne indichino la direzione gli Artigli: le sottili penisole pietrose che coronano l'estremo angolo nord-occidentale della Terra di Nehwon.»

«Per una volta la leggenda è veritiera» disse la donna dai capelli d'elettro e abbigliata d'azzurro e di grigio, con voce sommessa ma vivace. «L'Isola della Brina esiste. E anche Porto Salato.»

«Andiamo!» fece il Mouser con un sorriso, offrendole cerimoniosamente la coppa. «Si dice che l'Isola della Brina non sia più reale di Simorgya.»

«E Simorgya è irreale?» chiese lei, accettando la bevanda.

«No» ammise il Mouser, un po' sbigottito, con un'espressione memore. «Una volta l'ho vista da una piccola nave, quando era risorta per breve tempo dagli abissi del Mare Esterno. Il mio amico, che è più avventuroso di me,» continuò, indicando Fafhrd con un cenno del capo, «ha calpestato le sue umide rive per un certo tratto, e ha visto alcuni dementi danzare insieme a razze dall'aspetto di frementi mantelli di pelo nero.»

«A nord di Simorgya, a ovest degli Artigli» disse vivacemente la donna abbigliata di rosso e di marrone con i capelli neri screziati di bronzo scuro e d'oro luccicante. Tenendo saldamente nella destra la traboccante coppa di vino che aveva appena ricevuto, insinuò la sinistra sotto il tavolo e con mossa rapida la sbatté sugli arabeschi della quercia macchiata da cerchi bagnati, e poi la rialzò di scatto rivelando quattro dischetti che luccicavano pallidi come lune. «Avete accettato che fosse l'Isola della Brina a pagare.»

Con cenni distratti ma cortesi, il Mouser e Fafhrd presero una moneta ciascuno e l'osservarono attentamente.

«Per i capezzoli di Titchubi» mormorò il primo. «Questo non è un *sou marque*, non è uno *chien noir*, Fafhrd.»

«Argento dell'Isola della Brina?» chiese a bassa voce Fafhrd, alzando lo sguardo, a sopracciglia inarcate, dalla faccia della moneta a quella della donna più alta.

Lo sguardo di lei incontrò con fermezza il suo. Aveva un accenno di sorriso agli angoli delle lunghe labbra e nelle guance. Poi disse, sinceramente ma con fierezza: «Che non si offusca mai.»

Fafhrd osservò: «Il recto porta un gigantesco mostro marino che sale minaccioso dagli abissi.»

E la donna replicò: «È solo una grossa balena che soffia dopo un'immersione nel profondo.»

Il Mouser disse all'altra: «Mentre il verso raffigura una roccia tozza, lunga una lega e a forma di nave che si erge da onde lunghe miglia.»

La donna precisò: «E solo un iceberg grande la metà.»

Fafhrd esclamò: «Ebbene, beviamo ciò che hanno pagato queste splendenti monete forestiere. Io sono Fafhrd, e lui è il Gray Mouser.»

La donna alta disse: «Ed io Afreyt, e la mia compagna è Cif.»

Dopo grandi sorsi deposero le coppe, e Afreyt batté seccamente il peltro per due volte sulla quercia. «Ed ora parliamo di affari» disse concisamente, rivolgendosi a Fafhrd con un cipiglio lievissimo (si poteva discutere se il cipiglio c'era o no) mentre lui faceva per prendere le fiasche. «Noi parliamo a nome dell'Isola della Brina...»

«E sborsiamo le sue monete d'oro» aggiunse Cif, con gli occhi verdi che scintillavano di pagliuzze auree. Poi, con voce brusca: «L'Isola della Brina è gravemente minacciata.»

Abbassando la voce, Afreyt chiese: «Hai mai sentito parlare dei Mingol del Mare?» E quando Fafhrd annuì, rivolse lo sguardo sul Mouser dicendo: «Quasi tutti i meridionali dubitano persino della loro esistenza, considerando ogni Mingol impacciato ed incapace quando scende dal suo cavallo, sia in terra che in mare.»

«Io no» dichiarò lui. «Ho navigato con un equipaggio di Mingol. Ce n'è uno, ormai vecchio, che si chiama Ourph...»

«E io ho incontrato pirati Mingol» aggiunse Fafhrd. «Le loro navi sono poche, tutte tremende. Ratti d'acqua dai denti di freccia... I Mingol del Mare, come tu dici.»

«Bene» riprese Cif. «Allora mi crederete più facilmente quando vi dirò che reagendo alla strana profezia "Chi s'impadronisce della corona di Ne-

hwon, l'avrà tutto"...»

«Per "corona" s'intendono le coste polari settentrionali» intervenne Afreyt.

«... e istigati al massimo dallo Stregone del Ghiaccio. Khahkht, il cui stesso nome è un colpo di tosse raggelato...»

«Probabilmente l'essere più maligno mai esistito...» completò Afreyt, i cui occhi sembravano una gelida luna di zaffiro splendente attraverso due feritoie oblique.

«... i Mingol hanno preso il mare per attaccare le coste più settentrionali di Nehwon con due grandi flotte, una che segue il sole e l'altra (quella dei Mingol Antiorari) che muove in senso contrario...»

«Se pensi che poche navi siano tremende, immagina due flotte» interruppe Afreyt, continuando a guardare soprattutto Fafhrd (come Cif fissava il Mouser). Poi riprese il racconto: «E infine gli Orari e gli Antiorari s'incontreranno all'Isola della Brina, la travolgeranno e si spiegheranno a ventaglio verso sud per invadere il mondo!»

«Una prospettiva avvilente» commentò Fafhrd, deponendo la fiasca dell'acquavite con cui aveva addizionato il vino versato per tutti.

«Se non altro molto vivace» aggiunse il Mouser. «I Mingol sono devastatori instancabili.»

Cif si sporse in avanti, a testa alta. Gli occhi verdi divamparono. «Quindi l'Isola della Brina è il campo di battaglia prescelto. Scelto dal Fato, dal freddo Khahkht e dagli dèi. È là che bisogna fermare l'orda della steppa, votatasi alle scorrerie sui mari.»

Senza muoversi, Afreyt parve diventare più alta sulla sua sedia, e il suo sguardo azzurro lampeggiò avanti e indietro tra Fafhrd e il suo compagno. «Perciò l'Isola della Brina si arma, e raduna uomini, e assolda mercenari. Quest'ultimo è compito mio e di Cif. Ci occorrono due eroi, ognuno dei quali dovrà trovare dodici uomini come lui e condurli all'Isola della Brina entro tre brevi lune. E voi siete quei due eroi!»

«Intendi affermare che c'è un altro uomo come me in Nehwon... o addirittura una dozzina?» domandò incredulo il Mouser.

«È un compito costoso, a dir poco» disse Fafhrd in tono sentenzioso.

Gonfiando un po' i bicipiti sotto l'aderente stoffa rosso-ruggine, Cif estrasse da sotto il tavolo due borse colme grosse come arance e ne posò una davanti a ognuno degli uomini. I piccoli tonfi ed i tintinnii rapidamente smorzati erano suoni molto soddisfacenti.

«Ecco i vostri fondi!»

Il Mouser spalancò gli occhi, ma senza ancora toccare il suo sacchetto. «L'Isola della Brina deve avere un gran bisogno di eroi. E di eroine, se mi è consentito dare questo suggerimento.»

«A questo si è già provveduto» replicò con fermezza Cif.

Fafhrd sfiorò con il dito medio il suo sacchetto, in un tocco lieve come una piuma, poi lo ritrasse.

Afreyt disse: «Beviamo.»

Mentre levavano le coppe, tutt'intorno risuonò un minuto tintinnio di campanelle fatate; una sottile corrente, fredda come il ghiaccio, si insinuò dalla porta; e l'aria stessa divenne lievemente traslucida, addolcendo e imperlando tutte le cose visibili; e tutti questi portenti acquisirono la velocità della luce, con incredibili balzi da tigre, mutandosi in uno stordente clangore di campane grandi come cupole di templi e spesse come bastioni e in un rombo da spezzare i timpani. Un ululante vento polare rapì tutto il calore in un battibaleno e sollevò orizzontalmente le cortine della porta di tessuto di ferro appesantito dai piombi e mandò tutti gli occupanti dell'Anguilla d'Argento a veleggiare e a volteggiare in una nebbia di ghiaccio densa come il latte, in cui si poté udire Cif gridare "È il gelido alito di Khahkht!" e Afreyt "Ci ha trovate!" prima che il pandemonio sommergesse tutto.

Fafhrd e il Mouser afferrarono disperatamente il sacco delle monete con una mano e con l'altra il tavolo, rallegrandosi che fosse inchiodato al pavimento per evitare che venisse usato come arma nelle zuffe.

La bufera e il tumulto cessarono e la nebbia si disperse, meno rapidamente di come tutto era incominciato. I due avventurieri allentarono le dita, si ripulirono la fronte e gli occhi dai cristalli di ghiaccio, accesero le lampade e si guardarono intorno.

Lo stanzone era un caos incruento, e silente come la morte fino quando ebbero inizio i gemiti impauriti, le grida di sofferenza e di stupore. Scrutarono la lunga sala, dapprima dalla loro tavola poi alzandosi in piedi. Le loro snelle compagne non erano tra le vittime che si stavano rianimando a poco a poco.

Il Mouser intonò con una certa disinvoltura: «C'erano davvero, le persone che stiamo cercando? Oppure abbiamo bevuto qualche droga che...»

S'interruppe. Fafhrd aveva raccattato il suo sacchetto gonfio di monete e si avviava verso la porta. «Dove vai?» gli gridò dietro il Mouser.

Fafhrd si fermò e si voltò. Gridò di rimando, senza sorridere: «A nord delle Montagne dei Troll, per assoldare i miei dodici guerrieri fanatici.

Senza dubbio tu troverai i tuoi dodici ladri-spadaccini in un clima più clemente. Fra tre lune meno tre giorni ci troveremo in mare, a metà strada fra Simorgya e l'Isola della Brina. Fino ad allora, stammi bene.»

Il Mouser lo seguì con lo sguardo mentre usciva e scrollò le spalle; poi raccolse una coppa e la fiasca dell'acquavite, rovesciata ma intatta, coperta di rugiada per la magica esplosione di freddo. Il liquore che non s'era sparso bastò per una sorsata piuttosto abbondante. Il Mouser tastò per un momento il sacchetto di denaro, poi sciolse il duro nodo della cinghietta di pelle. Dentro, il cuoio aveva un lieve chiarore ambrato. «Una vera arancia d'oro» disse felice il Mouser, senza badare alle figure che piagnucolavano e strisciavano e zoppicavano intorno a lui, e tirò fuori una delle gialle monete stipate fitte fitte. Sul verso c'era un vulcano fumante, probabilmente incappucciato di neve; sul recto, una grande parete verticale che saliva dal mare e non sembrava ghiaccio né comune roccia. Che stranezza! Guardò di nuovo la soglia, nascosta dai tendaggi di ferro. Che pazzo, pensò, a prendere sul serio un compito del tutto impossibile, stabilito da femmine scomparse, molto verosimilmente morte o almeno rese irraggiungibili dalla magia! Oppure fissare un appuntamento in una data lontana, in un oceano di cui non esistevano carte, fra una terra sprofondata ed una fiabesca... La geografia di Fafhrd era ancora più fantastica delle altre sue strane abitudini.

E bastava pensare quali rare delizie - no, quale ricchezza di estasi e di beatitudini - poteva comprare tutto quell'oro. Che fortuna che il metallo fosse lo schiavo inconsapevole dell'uomo che lo deteneva!

Rimise nel sacchetto la moneta, tirò la cinghietta rinchiudendo l'oro e il suo barbaglio, si alzò deciso, poi si voltò a guardare il piano del tavolo, presso il cui bordo stavano comodamente piatte le quattro monete d'argento.

Mentre le guardava, la mano sporca di un grasso servitore che era stato incastrato sotto il tavolo dalla tormenta si alzò e le afferrò.

Scrollando di nuovo le spalle, il Mouser s'incamminò con aria grandiosa verso la porta, fischiettando tra i denti una marcia Mingol.

All'interno d'una sfera alta una volta e mezzo la statura di un uomo c'era un essere indaffarato vecchio e magro. Sulla parete interna della sfera era dipinta la carta di Nehwon, con i mari del blu più scuro e le terre dei verdi e dei marroni più scuri e tuttavia lucenti come ferro inazzurrato, inverdito e brunito: creavano l'illusione che la sfera fosse una bolla gigantesca in eter-

na ascesa in acque infinite, cupe e oleose... come alcuni filosofi di Lankhmar asseriscono che sia lo stesso Nehwon. A sud delle Terre Orientali, nel Grande Oceano Equatoriale, era effigiato anche un muro anulare d'acqua, largo una spanna e alto tre dita, simile - secondo gli stessi filosofi - a quello che nasconde il sole a metà di Nehwon su cui galleggia, benché in fondo a quel cratere liquido non giacesse un abbacinante disco solare ma un pallido barlume, appena sufficiente a rischiarare l'interno della sfera.

Dove non erano celati da una veste leggera e sciolta, i quattro lunghi e attivi arti del vecchio essere erano ricoperti da corti e rigidi peli neri, ingrigiti o velati di ghiaccio, mentre la magra faccia era feroce come quella d'un ragno. Ora increspò le labbra coriacee e nervosamente tese le dita unghiute verso un tratto della mappa dove una piccola e lucente macchia scura a sud del blu e in mezzo al marrone stava a indicare la Città di Lankhmar sulla costa meridionale del Mare Interno. Era il suo respiro ad apparire condensato in cristalli di ghiaccio oppure era la sua volontà a evocare la spira bianca che striava la macchia nera? In ogni caso, il vapore si dissolse.

L'essere borbottò con voce acuta in mingolese: «Se ne sono andate, le cagne. Khahkht vede morire ogni mosca, e manda il suo agghiacciante respiro dovunque vuole. I Mingol si avventano, il mondo è ignaro. Le prostitute intrigano, gli eroi inciampano. E ora è tempo, è tempo, è tempo di creare la mostreme di ghiaccio.» Aprì una botola circolare nella zona del Polo Sud e scese al di fuori della sfera.

Dopo tre lune meno tre giorni, il Mouser era interamente nauseato, stanco fino all'osso, e agghiacciato. I suoi piedi erano gelidi entro i magnifici stivali foderati di pelo, che lentamente si alzavano e si abbassavano sotto le sue piante mentre la tolda gelata si sollevava e ridiscendeva al ritmo dell'onda lunga e bassa. Stava accanto al corto albero maestro, dal cui lungo pennone (più lungo della boma) pendeva in festoni ghiacciati la vela maestra imbrogliata un po' lenta. Al di là della bassa prua, della poppa e della sommità dell'albero che appena si scorgevano, la visibilità era completamente ostruita da una nebbia di microscopici cristalli di ghiaccio, come un cirro sceso dalla vetta della Rampa delle Stelle, attraverso la quale la luce d'una gibbosa luna invisibile, ancora quasi piena, trapelava grigia e perlacea. La mancanza di vento e il silenzio generale, contrariamente ad ogni esperienza, sembravano rendere ancora più tagliente il morso del freddo.

Il silenzio, tuttavia, non era assoluto. C'era un fievole sciacquio e sgoc-

ciolio - e forse anche un minutissimo scricchiolio d'una sottile pellicola di ghiaccio - quando lo scafo cedeva all'onda. C'erano i conseguenti piccoli scricchiolii del fasciame e del sartiame del *Relitto.* E oltre a questi, suoni ancora più fiochi si annidavano ai confini dell'inudibile. Una parte della mente del Mouser, che lavorava inosservata, si sforzava incessantemente di udire questi ultimi suoni. Non intendeva certo farsi sorprendere da una flottiglia dei Mingol, e neppure da una sola nave. Il *Relitto* era un mercantile, non una nave da guerra, si ripeteva di continuo il Mouser. Erano molto strani, alcuni di quei suoni veri e immaginari che uscivano dalla nebbia gelida: il frantumarsi di ghiaccio massiccio a molte leghe di distanza, il tonfo e lo scroscio di remi giganteschi ancora più lontano, minacciosi borbottii profondi e ancora più remoti, e una risata di diavoli al di là dell'orlo di Nehwon. Il Mouser pensò ai volatori invisibili che avevano perturbato l'aria e la neve a metà della scalata della Rampa delle Stelle, quando lui e Fafhrd s'erano arrampicati lassù, sulla vetta più alta di Nehwon.

Il freddo schiantò quella catena di pensieri. Il Mouser smaniava per la voglia di pestare i piedi, di battersi le mani incrociate sui fianchi o - meglio! - riscaldarsi con un grande scoppio di rabbia; ma perversamente si tratteneva dal farlo, forse perché così quel sollievo estremo sarebbe stato più grande, e intraprese l'analisi della propria disgustata stanchezza.

Per prima cosa c'era stata la fatica di trovare, persuadere e domare dodici ladri-combattenti: una razza rara, già per cominciare. E addestrarli! A una metà era stato necessario insegnare l'arte dei frombolieri, e a due (che Mog l'aiutasse!) quella della scherma. E poi la scelta dei due più adatti al ruolo di caporali: Pshawri e Mikkidu, che in quel momento dormivano comodi sottocoperta con le loro due squadre, accidenti a loro!

Contemporaneamente, c'era stata la ricerca del vecchio Ourph e la raccolta dei quattro Mingol dell'equipaggio. Questo era un rischio calcolato. I marinai Mingol si sarebbero battuti ardentemente contro i loro compatrioti? I Mingol erano sempre considerati infidi. Eppure era sempre bene avere qualche nemico dalla propria parte, per capirli meglio. E da loro avrebbe potuto avere maggiori notizie sui motivi che avevano causato le attuali avventure navali dei Mingol.

E contemporaneamente a questo, scegliere, noleggiare, rappezzare e approvvigionare il *Relitto* per il viaggio.

E lo studio necessario! Sudare sulle antiche carte rubate nella biblioteca della Corporazione degli Astronomi e Navigatori di Lankhmar, rinfrescare la sua conoscenza dei venti, delle onde e dei corpi celesti. E la responsabi-

lità! Ben diciassette uomini, senza Fafhrd che condividesse quel peso e lo sostituisse mentre dormiva: costringerli a tenersi in forma, curare lo scorbuto, ripescarli in acqua con il grappino quando cadevano in mare (per poco non aveva perso quell'imbranato di Mikkidu il primo giorno di navigazione), tenerli di buon umore ma anche ai loro posti, punirli come meritavano. (A ben pensare, quest'ultimo era talvolta un dovere piacevole. In che modo buffo strillava Pshawri quando veniva percosso energicamente con il fodero dello Zampino di Gatto! E presto avrebbe strillato di nuovo, per Mog!).

Infine il viaggio periglioso, durato quasi una luna!!!A nordovest, da Lankhmar attraverso il Mare Interno. Attraverso una breccia infida nel Muro della Tenda (dove una volta Fafhrd aveva cercato regine del mare coperte di lustrini) e via nel Mare Esterno. E poi una rapida e lunga corsa al nord, con il vento a babordo, fino a quando avevano avvistato i neri bastioni di No-Ombrulsk, che aveva la stessa latitudine della sprofondata Simorgya. Da là aveva puntato il *Relitto* con la prua all'ovest, lontano da tutte le terre e quasi contro il vento occidentale, che spirava un po' a tribordo. Dopo quattro giorni di quella navigazione stancante erano arrivati al tratto oscuro e perturbato d'oceano che indicava la tomba di Simorgya, secondo le decifrazioni indipendenti del Mouser e di Ourph, calcolate le prime sulle carte rubate e le seconde sui nodi delle sudice funicelle aritmetiche dei Mingol. Poi un rapido tratto verso nord, per due giorni, mentre l'aria e il mare diventavano sempre più freddi, fino a quando, secondo i loro computi, si erano trovati a metà strada rispetto alla latitudine degli Artigli. E adesso due giorni di avvilente sosta per attendere Fafhrd, con il freddo che cresceva continuamente fino a che, quella mezzanotte, i cieli limpidi avevano lasciato posto alla nebbia di ghiaccio in mezzo alla quale il *Relitto* era bloccato dalla bonaccia. Due giorni per chiedersi se Fafhrd ce l'avrebbe fatta a trovare quel luogo, o addirittura se sarebbe venuto. Due giorni per annoiarsi e infuriarsi con l'equipaggio spaventato e ribelle e con i suoi dodici ladri-soldati... che russavano tutti al calduccio sottocoperta, Mog li frustasse! Due giorni per chiedersi *perché*, in nome di Mog, aveva speso tutti i suoi dobloni dell'Isola della Brina - esclusi quattro - per quel viaggio folle, *lavorando*, anziché spenderli in vini e donne, libri rari ed oggetti artistici, insomma in dolce *panem et circenses* per lui solo.

E infine, infine, il sospetto divenuto ormai quasi certezza, che Fafhrd non fosse mai partito da Lankhmar!!! Che se ne fosse andato con incedere tanto grandioso e idealistico dall'Anguilla d'Argento con il suo sacchetto

d'oro... e subito avesse cominciato a spenderlo per le medesime delizie che il Mouser (ispirato dall'apparente buon esempio del nordico) aveva rifiutato a se stesso.

Al culmine dell'esasperazione, in vetta a una montagna di rabbia, il Mouser staccò la mazza imbottita dal gancio dell'albero maestro e sferrò al gong un colpo abbastanza potente da schiantare il gelido bronzo. Anzi, si sorprese alquanto che la tolda ghiacciata del *Relitto* non si coprisse d'una pioggia di schegge congelate e taglienti di metallo brunito. Poi colpì di nuovo, e ancora e ancora, così che il gong ondeggiò come un'insegna in un uragano; e intanto saltellava avanti e indietro, aggiungendo all'allarme generale i tonfi risonanti dei suoi piedi (e scaldandoseli un po').

Il boccaporto di prua venne sollevato dal basso, e Pshawri ne sfrecciò fuori come un pupazzo a molla, per correre accanto al Mouser e fermarsi davanti a lui con occhi stravolti. Il caporalmaggiore fu seguito precipitosamente da Mikkidu e dal resto delle due squadre: erano quasi tutti seminudi. Dietro di loro - e a passo molto più tranquillo - vennero Gavs e l'altro Mingol che non stava di guardia, allacciandosi il nero cappuccio sotto il giallo mento; intanto Ourph usciva come un fantasma alle spalle del suo capitano, sebbene gli altri due Mingol restassero doverosamente al timone e a prua. Il Mouser ne provò un'immensa sorpresa. Allora le percosse distribuite con il fodero della spada erano servite davvero a qualcosa!

Battendo con colpetti misurati la testa imbottita della mazza nel cavo della mano destra, osservò: «Bene, miei piccoli ladri» (tutti i ladri erano infatti più bassi del Grigio, almeno di un dito), «sembra che vi siate risparmiati una battuta, *per pochissimo.*» Sul suo volto apparve un sogghigno terribile mentre scrutava attento le ampie aree di pelle nuda esposte all'aria diaccia.

E continuò: «Ma adesso dobbiamo tenervi caldi: in questo clima è una necessità marinaresca di cui ognuno di voi è responsabile pena la fustigazione, sappiatelo.» Il suo sogghigno diventò ancora più tremendo. «Per evitare di essere speronati nella notte, *mani ai remi!*»

I dodici sciamannati gli passarono davanti di corsa per prendere i lunghi e agili remi dalle rastrelliere tra l'albero maestro e l'albero di mezzana, e infilarono gli anelli nei dieci scalmi; poi si voltarono verso prua, pronti a cominciare, con i piedi puntati contro i supporti, le impugnature contro il petto, le pale sollevate fuoribordo nella nebbia. La squadra di Pshawri era a babordo, quella di Mikkidu a tribordo, mentre il caporalmaggiore e il caporalminore sovrintendevano a prua e a poppa.

Dopo una svelta occhiata a Pshawri, per accertarsi che ognuno fosse al suo posto, il Mouser gridò: «Relittari! Uno, due, tre... remate!» E batté il gong, tenendolo fermo e attutendone i rintocchi con la mano destra stretta sull'orlo. I dieci rematori immersero le pale nell'invisibile acqua salata e spinsero con forza in avanti contro gli scalmi.

«Alzateli!» ringhiò adagio il Mouser, poi batté un altro colpo sul gong. La nave cominciò ad avanzare e lo sciacquio dell'onda schiaffeggiò sommessamente lo scafo.

«E adesso continuate, buffoni di tagliaborse malvestiti!» gridò il Mouser. «Mastro Mikkidu! Sostituiscimi al gong! Ser Pshawri, falli remare più regolarmente!» E mentre affidava la mazza all'ansimante caporalminore, piegò le labbra verso l'enigmatica faccia raggrinzita di Ourph e sussurrò: «Manda sottocoperta Trenchi e Gib, per portar su i loro stracci caldi.»

Poi si permise un sospiro, in sostanza soddisfatto eppure perversamente insoddisfatto perché Pshawri non gli aveva offerto un pretesto per picchiarlo. Be', non si poteva avere tutto. Era strano che un topo d'appartamenti di Lankhmar, uno scontento della Corporazione dei Ladri, fosse diventato un promettente marinaio-guerriero. Eppure era abbastanza naturale: non era molto diverso, scalare i muri e arrampicarsi sulle sartie.

Poiché si sentiva un po' riscaldato, pensò a Fafhrd con più misericordia. In verità il nordico non era ancora mancato all'appuntamento: era il *Relitto*, invece, che era arrivato troppo presto. Adesso era il momento stabilito. Si rattristò in volto quando si permise il pensiero freddamente realistico (di un genere che non piace a nessuno) che sarebbe stato davvero un prodigio se lui e Fafhrd si fossero trovati in quel deserto marino, per non parlare poi della nebbia gelida. Comunque, Fafhrd era ricco di risorse.

La nave ritornò silenziosa, escluso il fruscio e lo sgocciolio dei remi, il tintinnante scandire del gong, e il movimento prodotto da Pshawri quando sostituiva a turno i rematori, che s'infilavano in fretta gli indumenti portati dai Mingol. Il Mouser concesse attenzione a quella parte della sua mente che sorvegliava i più reconditi suoni della nebbia. Quasi subito si girò con espressione interrogativa verso il vecchio Ourph. Il piccolo Mingol agitò lentamente le braccia in su e in giù. Tendendo l'orecchio, il Mouser annuì. Poi si udì il battito di ali che si avvicinavano. Qualcosa urtò il gelido sartiame, in alto, e una forma bianca piombò giù a precipizio. Il Mouser allungò il braccio destro per scacciarla, e si sentì il polso e l'avambraccio stretti con forza da qualcosa che pesava e si torceva. Dopo un istante di paura che gli tolse il respiro, e in cui la sua mano sinistra si portò sul pu-

gnale, la protese invece a toccare le zampe cornee serrate come morse intorno al suo polso, intorno a una delle quali trovò arrotolata una piccola pergamena, di cui tranciò i fili con l'aguzza unghia del pollice. Allora il grosso falco bianco gli lasciò il polso e si posò sulla corta asta rotonda cui era appeso il gong.

Quindi, alla luce della candela di sego che un Mingol portò dopo averla accesa al braciere, il Mouser lesse, nell'enorme scrittura di Fafhrd tracciata molto in piccolo:

> Salve, Piccoletto, poiché è inverosimile che ci sia un altro vascello più vicino in questo deserto ondoso. Accendi un razzo rosso e io arriverò.
>
> F.

E poi, in lettere più nere e più irregolari che suggerivano un frettoloso ripensamento:

> Fingiamo un attacco reciproco quando c'incontriamo, per esercitare i nostri uomini. D'accordo?

La bianca fiamma, bruciando vivida e costante nell'aria immobile, mostrò il sogghigno deliziato del Mouser e anche la successiva espressione d'incredulo disdegno quando lesse il poscritto. I nordici, come schiatta, erano maniaci delle battaglie, e Fafhrd era il più pazzo di tutti.

«Gib, porta la penna d'oca e l'inchiostro di calamaro» comandò. «Ser Pshawri, porta fuoco lento e un razzo rosso in cima all'albero maestro e accendilo. Presto! Ma se dai fuoco al *Relitto*, t'inchioderò alla sua tolda in fiamme!»

Dopo alcuni istanti, mentre il piccolo scassinatore arruolato dal Mouser saliva agilmente per le griselle, sebbene fosse anche impacciato da un grappino d'abbordaggio, il suo capitano girò la piccola pergamena, la spianò contro l'albero e scrisse nitidamente a tergo, alla luce della candela che Gib reggeva insieme al corno dell'inchiostro:

> Pazzo Benvenuto! Accenderò un razzo ad ogni campana. *Non* sono d'accordo. I *miei* uomini sono già addestrati.
>
> M.

Agitò il messaggio per asciugarlo, poi l'avvolse delicatamente intorno alla zampa del falco, appena al di sopra degli artigli, e lo legò stretto, mentre l'uccello lanciava occhiate feroci. Quando lui ritrasse le dita, il falco gettò uno strido e s'involò nella nebbia, senza bisogno di comandi. Fafhrd aveva addestrato bene almeno il suo messaggero volante.

Un bagliore rosso, di un sorprendente fulgore, sprizzò dalla nebbia sull'albero maestro e s'innalzò misteriosamente per dieci cubiti abbondanti sopra la cima. Poi il Mouser si accorse che, per la sicurezza propria e della nave, il piccolo caporalmaggiore aveva fissato il razzo all'estremità del grappino e lo teneva sollevato in alto, accrescendo così di almeno una lega lankhmariana - come calcolò frettolosamente il Mouser - la distanza da cui si poteva vederlo. Un'ottima idea, dovette riconoscere: quasi geniale. Ordinò a Mikkidu d'invertire la rotta del *Relitto,* per esercitare i rematori: quelli di babordo remarono per far girare la nave dalla loro parte. Poi andò a prora per accertarsi che il Mingol pesantemente imbacuccato continuasse a scrutare la nebbia; quindi tornò a poppa, dove Ourph stava ritto accanto al timoniere, entrambi altrettanto infagottati per ripararsi dal freddo.

Poi, mentre il razzo rosso continuava a splendere e ritornava il relativo silenzio della remata regolare, gli orecchi del Mouser ripresero malvolentieri il compito di sondare la nebbia in cerca di suoni strani. Con voce sommessa chiese a Ourph, senza guardarlo: «Ora dimmi, vecchio, cosa pensi sinceramente dei tuoi inquieti fratelli nomadi, e per quale motivo hanno preso le navi anziché i cavalli.»

«Corrono come lemming, cercando la morte... per gli altri» gracchiò meditabondo il vegliardo. «Galoppano sulle onde anziché sulle steppe di selci. Abbattere città è il loro impulso più poderoso, sia per terra che per mare. Forse fuggono davanti al Popolo dell'Ascia.»

«L'ho già sentito nominare» replicò dubbiosamente il Mouser. «Tu ritieni che farebbe lega con gli invisibili volatori della Rampa delle Stelle, che sorvolano le arie gelide al di sopra del mondo?»

«Non so. Seguirebbe dovunque gli stregoni delle sue tribù.»

Il razzo rosso si spense. Pshawri scese piuttosto baldanzoso dall'albero e fece rapporto al temuto capitano, il quale lo congedò con un'occhiataccia inaspettatamente conclusa con un ampio ammiccare e il comando di bruciare un altro razzo alla successiva campana della mezz'ora. Poi, girandosi ancora verso Ourph, il Mouser chiese sottovoce: «A proposito di stregoni, cosa sai di Khahkht?»

Il vegliardo lasciò trascorrere cinque battiti di cuore, poi gracchiò:

«Khahkht è Khahkht. Non è un incantatore tribale, questo è sicuro. Abita nell'estremo nord in una cupola (alcuni dicono un globo galleggiante) fatta del ghiaccio più nero, da cui osserva anche le minime azioni degli uomini, tramando il male ad ogni occasione, come quando le stelle sono propizie (o meglio nefaste) e tutti gli dèi dormono. I Mingol temono Khahkht, eppure... ogni volta che raggiungono una grande follia collettiva si rivolgono a lui e l'implorano di precedere le loro cavalcate più grandi e sanguinose. Il ghiaccio è la sua dimora favorita, il ghiaccio è il suo strumento, e l'alito diaccio è il suo segno più certo dopo lo scintillio.»

«Lo scintillio?» chiese inquieto il Mouser.

«La luce del sole o della luna riflessa dal ghiaccio» rispose il Mingol. «Lo scintillio del ghiaccio.»

Un lampo bianco sbiadì per un istante la scura nebbia perlacea e il Mouser udì un suono di remi: colpi più potenti di quelli dei remi del *Relitto*, e battuti a ritmo più intenso; eppure erano senza dubbio remi, e il rumore diventava rapidamente più forte. Il volto del Mouser si rischiarò. L'indice di Ourph puntò avanti. Il Mouser annuì, e alzando la voce acuta in uno squillo stentoreo gridò verso prua: «Fafhrd! Ehilà!»

Vi fu un breve silenzio, rotto soltanto dal battere dei remi del *Relitto* e dei remi che s'avvicinavano, e poi dalla nebbia uscì il grido rincuorante e tuttavia strano: «Ehilà, piccoletto! Mouser, ben trovato in queste acque selvagge! E adesso... in guardia!»

Il lieto sogghigno del Mouser divenne convulso. Fafhrd intendeva davvero tradurre in atto *nella nebbia* la folle proposta della simulata battaglia navale? Guardò con aria stralunata e interrogativa Ourph, che eseguì una spallucciata enorme per uno così piccolo.

Un bagliore bianco più vivace illuminò momentaneamente la nebbia, più avanti. Senza indugiare un attimo per pensare, il Mouser gridò i comandi. «Remi di tribordo! Tirate! Presto! A babordo! Spingete!» E senza badare al Mingol che lo governava si buttò sul timone e lo girò verso babordo, in modo da rafforzare la spinta e facilitare la virata del *Relitto.*

Fu molto opportuno che agisse con tanta prontezza. Dalla nebbia, più avanti, si sporse una trave bassa, tozza, acuminata, scintillante, che altrimenti avrebbe speronato la prua del *Relitto* spaccandolo in due. Così, invece, l'ariete scalfì la fiancata del *Relitto* con uno stridore agghiacciante mentre la piccola nave virava bruscamente a tribordo rispondendo alla manovra disperata dei ladri-guerrieri.

E poi, seguendo l'ariete, la bianca prora aguzza della nave di Fafhrd fen-

dette la nebbia lucente. Era una prua di una maestosità quasi incredibile, alta come una casa e preannunciante un vascello altrettanto immane, così che gli uomini del *Relitto* dovettero torcere il collo per guardarla e lo stesso Mouser represse un grido di spavento e di meraviglia. Per fortuna adesso era parecchie braccia a babordo, mentre il *Relitto* continuava a virare a tribordo, altrimenti la nave più piccola sarebbe stata travolta.

Dalla nebbia, appena più avanti, comparve qualcosa di piatto che avanzava trasversalmente. Quando fu un braccio al di sopra della tolda urtò l'albero maestro, che si sarebbe spezzato se quella cosa piatta non si fosse schiantata per prima. E ai piedi del Mouser cadde con un tonfo qualcosa che gli fece sbarrare gli occhi ancora di più: la grande pala incrostata di ghiaccio e un tratto dell'asta di un remo grosso il doppio di quelli del *Relitto*, e incredibilmente simile all'unghia di un gigante morto.

L'immane remo successivo non colpì l'albero, ma colse di striscio Pshawri mandandolo a gambe levate. Gli altri mancarono il *Relitto* con margini crescenti. Dalla massa immensa, torreggiante, bianca e scintillante che già scompariva nella nebbia venne un potente grido: «Oh, codardo! Rifiuti la sfida! Oh, astuto codardo! Ma sta' in guardia! Ti sistemerò comunque, piccoletto, per quanto cerchi di schivarmi!»

Quelle folli parole risonanti vennero seguite da una risata altrettanto demente. Era il genere di risata che il Mouser aveva già udito uscire dalla gola di Fafhrd in perigliose situazioni di battaglia; ma adesso era più pazza che mai, addirittura diabolica, e sonora come se ci fossero stati una decina di Fafhrd che ridevano all'unisono. Aveva addestrato i suoi guerrieri fanatici a fargli eco?

Una mano scarna strinse con forza il gomito del Mouser. Poi Ourph additò la grande estremità spezzata dei remo, sulla tolda. «Non è altro che ghiaccio.» La voce del vecchio Mingol risuonava di superstizioso timore. «Ghiaccio forgiato nella gelida fucina di Khahkht.» Lasciò andare il Mouser e si chinò; sollevò la cosa tenendo larghe le mani guantate di nero, come avrebbe fatto con un serpente velenoso ferito, e la gettò di scatto fuoribordo.

Dietro di lui, Mikkidu aveva sollevato dal ponte le spalle e la testa insanguinata di Pshawri. Ma adesso scrutava il suo capitano al di sopra del compagno esanime. Nei suoi occhi c'era un interrogativo disperato.

Il Mouser assunse un'espressione dura. «Continuate a remare, fannulloni» comandò in tono misurato. «Spingete forte. Mikkidu, lascia che gli uomini dell'equipaggio si prendano cura di Pshawri: tu suona il gong per

dare il tempo. Il ritmo più veloce! Ourph, arma i tuoi uomini. Manda a prendere sottocoperta le frecce e gli archi di corno, e per i miei soldati fionde e munizioni. Sfere di piombo, non di pietra. Gavs, sta' attento a poppa. Trenchi, a prora! Presto!»

Il Grigio aveva l'aria torva e pericolosa, e stava pensando a cose che detestava. Mille anni prima, all'Anguilla d'Argento, Fafhrd aveva dichiarato che avrebbe assoldato dodici guerrieri fanatici, capaci di battersi come pazzi. Ma il suo caro amico, ora invasato da un demonio, aveva immaginato quanto sarebbero stati pazzi i suoi dodici dementi, e che la loro pazzia sarebbe stata contagiosa e avrebbe infettato lui stesso?

Sopra la gelida nebbia le stelle scintillavano come candele di ghiaccio, affievolite solo dalla luce della luna gibbosa, bassa a sud-ovest: là, in lontananza, il fronte di un uragano che si appressava faceva ondeggiare il fitto tappeto di cristalli di ghiaccio fluttuanti nell'aria.

Non molto al di sopra della perlacea distesa bianca, che si estendeva fino a tutti gli orizzonti eccettuato quello di sud-ovest, il falco messaggero che il Mouser aveva lasciato andare volava verso oriente. A perdita d'occhio non si scorgevano altri esseri viventi che spartissero con lui la solitudine dell'immensa volta, eppure all'improvviso il rapace virò come se fosse attaccato e poi sbatté freneticamente le ali e si arrestò contorcendosi nell'aria, quasi fosse stato afferrato, trattenuto, e reso impotente. Tuttavia non si vedeva nulla nell'aria limpida accanto all'uccello che si divincolava.

«Il pezzo di pergamena arrotolato intorno alla zampa si sciolse come per magia, restò appiattito nell'aria per un po', quindi tornò ad arrotolarsi intorno alla zampa scagliosa. Il falco bianco saettò via disperatamente verso l'est, zigzagando quasi per evitare gli inseguitori e volando basso sulla distesa bianca come se si tenesse pronto a tuffarvisi da un istante all'altro.»

Una voce uscì dall'aria vuota nel punto dove l'uccello era stato liberato e si lanciò in un soliloquio: «C'è di che guadagnare in questa alleanza tra Oomforafor della Rampa delle Stelle e il Khahkht del Ghiaccio Nero, se il mio trucco funziona... e funzionerà! Care diaboliche sorelle, piangete! Gli amanti che v'insozzarono sono già morti, benché ancora respirino e camminino. La vendetta procrastinata e a lungo assaporata e negata è più dolce che rapida. E più dolce ancora quando coloro che odiate si amano ma sono indotti a uccidersi a vicenda. Perché, se i miei messaggi non realizzano tale sciagura, il mio nome non è Faroomfar! E ora vola rapido come il suono, mio veloce destriero dell'aria, mio invisibile tappeto magico.»

La strana nebbia bassa permaneva fitta e gelida, ma le vesti di Fafhrd, confezionate con pelli rovesciate di cerbiatte delle nevi, erano calde. Tenendo una mano inguantata sulla bassa polena - un sibilante serpente delle nevi - si voltò a guardare soddisfatto, dalla prora del *Falco Marino*, i suoi marinai che remavano ancora energicamente come quando aveva dato loro il comando, dopo aver visto il razzo rosso del Mouser sull'albero maestro. Erano ragazzi robusti e fidati, quando venivano tenuti al lavoro e picchiati secondo la necessità. Nove erano alti come lui, e tre più alti: i suoi caporali, Skullick e Mannimark, e il sergente Skor, questi ultimi due nascosti dalla nebbia, dove Skor batteva il tempo a poppa. Ognuno dei sottufficiali aveva il comando diretto d'una squadra di tre uomini.

E il *Falco Marino* era una galea solida ed efficiente! Un po' più lunga e più stretta e con l'albero molto più alto, e sartiame a poppa e a prua, rispetto alla nave del Gray Mouser (benché Fafhrd non potesse saperlo, non avendo mai visto il *Relitto*).

Tuttavia aggrottò un poco la fronte. Ormai Pelly avrebbe dovuto essere di ritorno, purché il Mouser avesse inviato un messaggio in risposta: e il piccoletto grigio non perdeva mai l'occasione di parlare, con la lingua o con la penna. Comunque era tempo di salire in coffa: il Mouser poteva accendere un altro razzo, e forse Skullick sognava a occhi aperti mentre era di guardia. Ma quando si avvicinò all'albero, apparve uno spettro alto sette piedi: uno spettro vestito di pelli rivoltate di lontra grigia.

«Che c'è, adesso, Skullick?» gracidò Fafhrd, alzando gli occhi perché l'altro era di mezza spanna più alto di lui. «Perché hai abbandonato il tuo posto? Parla presto, canaglia!» E senz'altro avvertimento, sferrò al caporalmaggiore un corto pugno allo stomaco che lo ributtò indietro d'un passo e (cosa abbastanza illogica) gli sottrasse quasi tutto il fiato con cui avrebbe dovuto rispondere.

«È freddo... come il grembo d'una strega... lassù» ansimò Skullick, dolorosamente e a fatica. «E il cambio... è in ritardo.»

«D'ora in poi attenderai al tuo posto d'essere sostituito, anche se dovesse ghiacciarsi l'inferno e magari anche tu. Ma sei sostituito, adesso.» Fafhrd lo colpì di nuovo nello stesso punto cruciale. «Ora fa' bere i rematori, quattro misure d'acqua e una di usquebaugh; e se tu berrai più di due sorsate di liquore, io me ne accorgerò di certo!»

Gli voltò bruscamente le spalle, raggiunse l'albero in due passi, e si arrampicò con mosse ritmiche aggrappandosi ai cavicchi dei cerchi bronzei e

superando il pennone cui era imbrogliata la grande vela, fino a quando le mani guantate strinsero la corta barra orizzontale della coffa. Mentre si issava, notò con meraviglia che la nebbia lasciava il posto, senza gradualità, all'aria cosparsa di stelle, come se una pellicola fine, impalpabile e tuttavia inviolabile, trattenesse il pulviscolo di ghiaccio e lo tenesse giù. Quando salì sulla barra e si rizzò, si trovò immerso fino alla cintola in una nebbia così fitta che riusciva a malapena a vedersi i piedi. Lui e la sommità dell'albero navigavano attraverso un mare madreperlaceo, spinti dai rematori invisibili. Le stelle gli dicevano che il *Falco Marino* era ancora avviato verso l'ovest. Il suo senso dell'orientamento aveva funzionato alla perfezione anche nella nebbia. Bene!

E quell'irresponsabile di Skullick aveva detto la verità. L'aria era davvero fredda come le parti intime d'una diavolessa, eppure era tonificante in modo meraviglioso. Notò il vento nuovo che spazzava la nebbia a sud-ovest, e a nord il punto dove aveva scorto il razzo del Mouser, al limitare dell'orizzonte. Adesso la grassa luna deforme quasi lo toccava, eppure era ancora luminosissima. Se il Mouser accendeva un altro razzo sarebbe apparso più in alto, perché i rematori di Fafhrd dovevano aver portato le navi più vicine. Scrutò con meticolosità l'occidente, per accertarsi che un'altra scintilla rossa non venisse sommersa dalla forte luce della luna di Nehwon.

Vide una macchiolina nera contro lo sghembo e fulgente disco perlaceo. Mentre lui la guardava, quella ingrandì velocemente, mostrò le ali, e battendole gli si posò con una stretta violenta sul polso guantato.

«Sei arruffato, Pelly. Chi ti ha disturbato?» chiese Fafhrd mentre spezzava i fili e srotolava dalla zampa il pezzo di pergamena. Riconobbe l'inizio del suo messaggio, lo voltò, e nel chiaro di luna lesse quello del Mouser.

> Pazzo Benvenuto! Accenderò un razzo ad ogni campana. *Non* sono d'accordo. I *miei* uomini sono già addestrati.
>
> M.

> Non già un attacco simulato, bastardo un tempo amico mio: ma un attacco vero, alla morte. Non voglio altro che annientarti, cane. A morte!

Fafhrd lesse il saluto e la prima frase con grande sollievo e gioia. Le due frasi successive gli fecero aggrottare la fronte per la perplessità. Ma davan-

ti al minaccioso poscritto il suo volto s'incupì e la sua espressione divenne di profondo timore e di assoluta angoscia. Rilesse il messaggio, per vedere com'erano tracciate le lettere e le parole. Erano indiscutibilmente del Mouser, e il poscritto era un po' irregolare perché vergato più in fretta. Qualcosa che gli era sfuggito gli tormentò per un attimo la mente; poi lo scordò. Appallottolò la pergamena e l'infilò nella borsa.

Disse a se stesso, nei toni crudi e sommessi di un uomo piombato nell'incubo: «Non posso credere, eppure non posso negare. So quando il Mouser scherza e quando parla sul serio. In questi mari polari dev'esserci una pazzia che colpisce rapida, forse lanciata da quel mago che Afreyt chiamava... Stregone del Ghiaccio... Khahkht. Eppure... eppure devo approntare il *Falco Marino* per la guerra totale, benché questo mi rattristi. Un uomo dev'essere preparato a *tutti* gli eventi, per quanto gli raggelino e gli lacerino il cuore.»

Gettò un'ultima occhiata verso l'ovest. Il fronte dell'uragano di sud-ovest era ormai vicino, e spazzava davanti a sé i cristalli di ghiaccio. Era una corda che tagliava un settore intero del mare di nebbia bianco e circolare sostituendovi il nudo oceano nero. Da là veniva un fuggevole bagliore bianco che indusse Fafhrd a borbottare: «Scintillio del ghiaccio.»

Poi, ancora più vicino, a meno di una decina di tiri d'arco, ancora nella nebbia ma sul limitare battuto dal vento, una luce rossa balenò viva e si spense.

Fafhrd si calò rapidamente nella nebbia, scendendo dall'albero a scatti, aggrappandosi con le mani, mentre i suoi stivali toccavano appena i cavicchi dei collari bronzei.

Nel vuoto sferico rivestito dalla mappa scura, Khahkht smise di agitarsi, si tenne rigidamente ritto voltandosi dalla parte opposta del disco del sole equatoriale cinto dal muro d'acqua, e intonò con una voce che pareva il suono di banchise di ghiaccio sgretolate: «Uditemi, piccolissimi atomi che nei mari della brina brulicate e gelate. Uditemi, spiriti del freddo, e poi fate diligentemente ciò che vi dico. Le navi s'incontrano, gli eroi si salutano: dono dell'uno per l'altro è la morte. La mostreme è in agguato nel gelido buio, picchetto dell'azione dei Mingol contro ogni città, focolare e chiesa. Se sfuggiranno all'astuzia dell'Invisibile, rendetevi atrocemente utili. I vascelli si schiantino! Le ossa umane si disperdano! La carne sanguinante spruzzi la tenebra! Ogni scheggia, ogni brandello! Le opere della tenebra meritano la tenebra: così, finché il fato mortale sarà compiuto, spegnete il

sole!»

E con sveltezza di rettile si voltò di scatto e premette un coperchio di ferro nero sopra il disco solare cinto di mura e sommessamente brillante, facendo piombare la cavità sferica in un'oscurità assoluta, dal cui interno sussurrò con voce stridente e ridente: «... e i Ghoul trascinarono il sole giù dal Cielo, dicono! I Ghoul, proprio! Sempre pronti a vantarsi. Khahkht non si vanta mai: Khahkht agisce!»

Ai piedi dell'albero maestro del *Relitto*, il Gray Mouser afferrò Pshawri per la gola, ma rinunciò a scrollarlo. Sotto la benda insanguinata che gli cingeva la fronte, gli occhi spiritati del caporalmaggiore lo fissavano con aria di sfida dalla faccia esangue.

«Una leggera botta ricevuta in battaglia è bastata ad aprire una breccia così grande da farne uscire tutto il tuo cervello?» chiese il Mouser. «*Perché hai acceso quel razzo*, indicando così la nostra posizione al nemico?»

Pshawri tremò, ma continuò a opporre lo sguardo allo sguardo del capitano. «Tu hai dato l'ordine... e non l'hai annullato» affermò cocciutamente.

Il Mouser sibilò, ma dovette riconoscere che era la verità. Quello sciocco s'era mostrato ubbidiente, sebbene del tutto privo di giudizio. I soldati e la loro cieca dedizione al dovere! Soprattutto agli ordini! Era strano pensare che fino a ieri quel fedelissimo idiota era stato un ladro, figlio del tradimento e delle menzogne e dell'egoismo. Con un certo senso di colpa, il Mouser dovette ammettere anche che avrebbe potuto dare il contrordine, rendendo omaggio alla logica e tenendo in conto la stupidità, e soprattutto avrebbe dovuto capire cos'aveva intenzione di fare quello sciocco quando era salito sull'albero per la seconda volta. Evidentemente Pshawri era ancora scosso dalla botta in testa, povero diavolo, e almeno era stato abbastanza sollecito nel gettare in mare il grappino ed il razzo quando il Mouser gli aveva lanciato un ruggito dalla tolda.

«Benissimo» disse burbero, lasciandolo. «La prossima volta prova anche a pensare (se ne hai il tempo, e stavolta l'avevi!), non solo ad agire! Fatti dare da Ourph un sorso d'acquavite bianca. Poi va' di vedetta a prora insieme a Gavs: raddoppio le vedette a prua e a poppa.»

E con queste parole si accinse personalmente all'impresa di cercare di penetrare la nebbia immota con gli occhi e gli orecchi, interrogandosi nel contempo, con angoscia e disagio, sulla natura della follia di Fafhrd e dell'immane, tremendo vascello che aveva costruito, comprato, requisito, o forse ottenuto da Ningauble o da un altro stregone. O stregoni? Senza dub-

bio era abbastanza grande e strano da poter essere l'opera di parecchi arcimaghi! Probabilmente era una nave-prigione riconvertita, proveniente dalla gelida No-Ombrulsk. Oppure, ed era il pensiero più tremendo di tutti (nato dalle paure di Ourph per il frammento di remo), era stato lo stregone Khahkht? E c'era qualche collegamento tra quel mago e il pazzo Fafhrd?

Il *Relitto* avanzò come uno spettro, con i rematori che spingevano solo quanto bastava per tenerlo in moto. Il Mouser aveva già ordinato il ritmo più lento, perché conservassero le energie.

«Le tre» annunciò a bassa voce Ourph.

Si avvicina l'alba, pensò il Mouser.

Pshawri non era andato a prua da molto tempo quando giunse il suo grido: «Mare sgombro, a prua! E vento!»

La nebbia si disperse in spire strappate e buttate verso poppa dalla vorticosa aria gelida. La luna gibbosa era saldamente coricata sull'orizzonte occidentale eppure inviava ancora uno strano bagliore bianco, mentre più a sud alcune stelle solitarie erano librate nel cielo. Era stranissimo, pensò il Mouser, perché l'alba imminente avrebbe già dovuto estinguerle. Si girò verso est... e represse un grido. Sopra il basso banco di nebbia rischiarato dalla luna i cieli erano più scuri che mai e la notte era senza stelle, mentre ad est, sulla nebbia, stava una scheggia di oscurità, più nera di quanto poteva esserlo la notte, come se un sole nero sorgesse, lanciando raggi di una tenebra potente e attiva quanto la luce: non assenza di luce, ma il suo contrario e nemico. E da quella scheggia che ingrandiva, insieme alla potente oscurità, sembrava giungere un freddo più intenso, e diverso da quello del rabbioso vento di sud-ovest che gli sferzava l'orecchio destro.

«Nave a babordo!» gridò con voce stridula Pshawri.

Subito il Mouser abbassò lo sguardo e avvistò il vascello sconosciuto, lontano circa tre tiri d'arco, appena emerso dal banco di nebbia, ugualmente rischiarato dalla luna, e diretto proprio verso il *Relitto.* A prima vista lo scambiò per il leviatano di ghiaccio di Fafhrd, poi vide che era piccolo quanto la sua nave e forse un po' più sottile. I suoi pensieri zigzagarono all'impazzata. Il folle Fafhrd comandava una flotta? Era una nave da guerra dei Mingol del Mare? O di altri pirati? Oppure veniva dall'Isola della Brina? Cercò di pensare in modo più pratico.

Il suo cuore pulsò due volte. Poi: «Alzate le vele, miei Mingol!» comandò. «Rematori dispari! Ritirate i lunghi strumenti, poi armatevi! Pshawri! Comandali!» E strinse il timone mentre il timoniere lo lasciava.

A bordo del *Falco Marino*, Fafhrd vide il basso scafo e i corti alberi e i

lunghi pennoni obliqui della maestra e della mezzana profilati neri contro la deforme luna di un pallore spettrale che sfiorava le acque all'ovest. Nello stesso attimo riuscì finalmente a ricordare cos'aveva assillato la sua mente quando si trovava in cima all'albero. Si strappò di scatto il guanto dalla mano destra, lo tuffò nella borsa, estrasse il pezzo di pergamena, e questa volta rilesse il suo messaggio... e sotto questo vide il minaccioso poscritto che sapeva di non avere mai tracciato. Chiaramente i due poscritti, aggiunti in scarabocchi ingannevoli, erano astute falsificazioni, realizzate con qualche magia nell'aria, nel reame degli uccelli.

Quindi, mentre sentiva il vento e comandava "Skor! Prendi la tua squadra! Preparatevi a sciogliere le vele!", estrasse una delle sue frecce predilette dalla faretra pronta accanto a lui sulla tolda, vi legò il foglio con fretta studiata, estrasse rapidamente dalla custodia il grande arco, assestò la corda, e con una laconica preghiera a Kos lo tese fino all'estremo, mentre i suoi muscoli scricchiolavano, e lanciò la cara freccia nel cielo nero, in alto, verso la luna e il nero due-alberi.

A bordo del *Relitto* il Mouser provò un brivido di crescente apprensione, che aumentò ancora mentre guardava i suoi Mingol lottare energicamente con nodi e cime gelati nel vento gelido, fino a quando quel fremito culminò con il *ciac* d'una freccia piombata verticalmente sul ponte a un cubito scarso dal suo piede. Perciò la piccola galea illuminata dalla luna (perché nel frattempo l'aveva identificata) stava dando il segnale dell'attacco! Eppure la distanza era ancora tanto grande da annunciargli che un solo arciere, in tutto Nehwon, avrebbe potuto effettuare quel tiro miracoloso. Senza lasciare il timone, si chinò e tranciò i fili della pergamena chiara legata strettamente dietro la punta semisepolta della freccia e lesse (o meglio rilesse) i due messaggi, il suo con il poscritto diabolico che non aveva mai visto prima. E mentre finiva, lo scritto divenne illeggibile per i neri raggi dell'antisole che domavano i raggi della luna e cominciavano ad oscurarne il disco. Eppure trasse la stessa deduzione di Fafhrd, e ardenti lacrime di gioia gli scesero dalle orbite agghiacciate quando si rese conto che, a dispetto degli impossibili trucchi d'inchiostro e di voce operati quella notte, il suo amico era sano di mente e ancora devoto a lui.

Vi fu un crepitio protratto quando gli ultimi legami delle vele vennero sciolti e il vento le riempì, spezzandone le pieghe ed i festoni di ghiaccio. Il Mouser manovrò il timone, dirigendo il *Relitto* nel vento di bufera. Ma nello stesso tempo ordinò seccamente: «Mikkidu! Accendi tre razzi, due rossi e uno bianco!»

A bordo del *Falco Marino* Fafhrd vide il triplice bagliore benedetto brillare nell'addensarsi dell'innaturale oscurità, mentre le sue vele si riempivano e lui faceva girare nel vento il vascello. Ordinò: «Mannimark! Rispondi ai razzi con altri uguali. Skullick, imbecille! Fa' allentare le corde degli archi della tua squadra. Quelli all'ovest sono amici!» Poi disse a Skor, che gli stava accanto: «Prendi il timone. La nave del mio amico è su una rotta dal meridione, come noi. Avvicinati. Portaci fianco a fianco.»

A bordo del *Relitto*, il Mouser impartiva a Ourph direttive simili. Si allietò nel vedere i razzi di Fafhrd che rispondevano ai suoi, benché non avesse bisogno della loro testimonianza. Adesso era desideroso di parlare con Fafhrd. E presto l'avrebbe fatto. Il tratto d'acqua nera fra le navi si restringeva rapidamente. Perse un attimo chiedendosi se era stato un puro caso o se qualche dea aveva deviato dal suo cuore la freccia del suo compagno. Pensò a Cif.

A bordo delle due navi, quasi all'unisono, Pshawri e Mannimark gridarono spaventati: «Nave a poppa!»

Dallo sconvolto e oscurato banco di nebbia era uscito silenziosamente un vascello mostruoso per dimensioni e aspetto, lanciato con velocità soprannaturale nelle fauci della bufera su una rotta che li avrebbe travolti entrambi. Sarebbe rimasto invisibile sino alla collisione se i bizzarri raggi del sorgente sole nero, colpendolo di fianco, non vi avessero generato un orrido riflesso pallido: non una luce bianca naturale ma una tremenda luminescenza incolore, un bianco da far accapponare la pelle, un bianco di rospo delle caverne, di ventre di pesce. E se la sostanza che dava quel riflesso aveva una consistenza, era quella del corno grigio grinzoso: unghie di morti.

Il lebbroso chiarore infernale mostrò che il vascello demoniaco era tre volte più alto di una nave naturale. La prua e le fiancate, torreggianti, erano dentate e irregolari come se il vascello fosse stato interamente fuso nel ghiaccio entro uno stampo rozzo e titanico residuato dall'Era del Caos oppure scalpellato da genii maligni in un rozzo sembiante di nave da un iceberg gigantesco staccatosi da un enorme ghiacciaio. Ed era sospinto da file di remi lunghi e frementi come zampe d'insetto o arti di miriapodo e tuttavia grandi come pennoni o alberi snodati, che lo facevano correre mostruosamente sull'immane oceano nero. E dall'alta tolda, quasi scagliati da balliste, catapulte e mangani demoniaci, cominciarono a piovere intorno al *Relitto* e al *Falco Marino* grandi blocchi di ghiaccio che sollevavano neri vulcani d'acqua. Nel contempo, dalla sommità dentata dell'albero di trin-

chetto - pallido, grande e contorto come un pino schiantato dal fulmine e morto da tempo - scaturivano due sottili fasci del nero più nero, come raggi dell'antisole ma più intensi, che colpirono il Gray Mouser e Fafhrd al cuore, con un gelo profondo e con la nauseante vertigine e l'indebolimento della volontà.

Entrambi, tuttavia, riuscirono a dare ordini rapidi e sferzanti, e le due navi si allontanarono in tempo una dall'altra e dal mortale iceberg a remi che si avventava in mezzo a loro. Il *Relitto* dovette solo girarsi di più nel vento, per virare rapidamente e senza difficoltà. Invece il *Falco Marino* dovette per forza orientare la vela, che tremò per lunghi attimi e poi si gonfiò bruscamente dalla parte opposta con uno schianto di tuono; ma la robusta tela di Ool Krut non si strappò. Le due navi volarono verso nord, precedendo la bufera.

Dietro di loro, la nave-iceberg rallentò e virò con celerità sovrannaturale, camminando come un ragno sugli strani remi, e si lanciò nel mostruoso inseguimento. E sebbene gli inseguiti non pronunciassero parola e non facessero segnali (come se, fingendo di non vederlo, il minaccioso groviglio di candore spettrale a poppa potesse venir cancellato dall'esistenza), un brivido collettivo percorse tuttavia gli equipaggi e i capitani delle galee e del due-alberi dai lunghi pennoni.

Cominciò così un tempo di tensione e di angosce, un Regno del Terrore, una Notte Eterna, quale nessuno di loro aveva mai conosciuto. Prima vi fu l'oscurità, che divenne più grande via via che l'antisole saliva più alto nel cielo nero. Persino le fiamme delle candele e i fuochi delle cucine, sottocoperta, al riparo dai raggi neri, divennero azzurrastri e fievoli. Invece il bianco bagliore purulento che li inseguiva aveva questa caratteristica: non dava luce a ciò su cui si posava ma piuttosto lo copriva di tenebra, come se portasse in sé l'essenza dell'antiluce ed esistesse solo per rendere visibile il terrore della nave-iceberg. Sebbene la nave di ghiaccio fosse reale come la morte e continuasse ad avvicinarsi, quella strana luce sembrava talora a Fafhrd e al Mouser molto simile ai barlumi che strisciano entro le palpebre chiuse nell'oscurità assoluta.

Poi c'era il freddo che faceva parte dell'antiluce e colpiva a fondo, che penetrava in ogni cantuccio del *Falco Marino* e del *Relitto,* e che bisognava combattere stando rannicchiati o muovendosi in continuazione, e con bevande e cibi scaldati molto lentamente e a fatica sulle fiamme indebolite: un freddo che poteva paralizzare mente e corpo, e poi uccidere.

In terzo luogo c'era il potente silenzio che veniva con l'oscurità e il fred-

do innaturale, il silenzio che rendeva quasi inudibili i continui scricchiolii delle sartie e del fasciame, smorzava i calpestii e i suoni delle braccia battute contro i fianchi per riscaldarsi, e trasformava ogni parola in bisbiglio e cambiava il pandemonio della stessa grande bufera che li spingeva verso nord nel rombo sommesso d'una conchiglia tenuta sempre accostata all'orecchio.

E poi c'era la grande bufera, per nulla affievolita dal fatto che non creava un grande frastuono: la bufera che gettava spruzzi gelidi sulla poppa, la bufera feroce contro cui bisognava sempre lottare e stare in guardia (stringendo con dita e pollici come morse appigli che si speravano solidi, quando si era sulla tolda o sulle sartie), la bufera - simile per violenza all'uragano - che li spingeva sempre a nord, a una velocità inimmaginabile. Nessuno di loro aveva mai navigato in un simile vento, neppure quando il Mouser e Fafhrd e Ourph avevano compiuto il loro primo transito nel Mare Esterno. Da tempo avrebbero ammainato le vele e si sarebbero affidati alle ancore galleggianti, se non vi fosse stata la nave di ghiaccio all'inseguimento.

Infine c'era quel mostruoso vascello, iceberg della morte o nave di ghiaccio, che continuava a ridurre le distanze, con i remi-zampe mossi sempre più rapidamente. Di tanto in tanto, un blocco irregolare di ghiaccio piombava con un tonfo nel mare nero, accanto a loro. Di tanto in tanto, un raggio nero cercava il cuore di un eroe. Ma questi erano solo avvertimenti di poco conto. La principale minaccia del vascello mostruoso era che non faceva nulla salvo ridurre la distanza tra sé e i nemici in fuga. L'intento del vascello mostruoso era di uncinare e abbordare (o almeno così pareva).

Ognuno sulla propria nave, Fafhrd e il Mouser combattevano contro la stanchezza e il gelo, l'insano desiderio di dormire, paure strane ed effimere. Una volta Fafhrd immaginò che volatori invisibili si battessero nel cielo, come in una favolosa estensione aerea della guerra marina del suo vascello e di quello del Mouser contro l'enorme nave di ghiaccio. Una volta il Mouser credette di scorgere le vele nere di due grandi flotte. I due capitani rincuoravano i loro uomini e li rianimavano.

Talvolta il *Falco Marino* e il *Relitto* erano molto lontani, sulle loro rotte parallele verso il nord, fuori vista, fuori portata di voce. Talvolta si avvicinavano abbastanza per vedersi. E una volta giunsero così vicini che i loro capitani poterono scambiarsi qualche parola.

Fafhrd gridò, a tratti (erano mormorii all'orecchio del Mouser): «Oh, Piccoletto! Hai udito i volatori della Rampa delle Stelle? Le nostre princi-

pesse della montagna... che combattono Faroomfar?»

Il Mouser gridò di rimando: «Ho gli orecchi gelati. Hai scorto... altre navi nemiche... oltre alla mostreme?»

Fafhrd: La mostreme? Cos'è?

Mouser: Quella cosa maligna a poppa. La mia parola è analoga a... bireme... quadrireme. Mostreme! Guidata da mostri.

Fafhrd: Una mostreme nella bufera. Un pensiero spaventoso! (Si voltò verso poppa per guardarla).

Mouser: Una mostreme nel monsone... sarebbe ancora più spaventosa.

Fafhrd: Non sprechiamo il fiato. Quando avvisteremo l'Isola della Brina?

Mouser: Avevo dimenticato che avevamo una meta. Che ora credi che sia?

Fafhrd: Prima campana del secondo gaettone. L'ora del tramonto.

Mouser: Dovrebbe essere più chiaro... quando questo sole nero tramonterà.

Fafhrd: Dovrebbe. Maledetta questa doppia oscurità!

Mouser: Maledetto il biancore a poppa! Qual è il suo gioco?

Fafhrd: Raggiungerci rapidamente, credo. E poi ucciderci con il freddo, o abbordarci.

Mouser: Magnifico, devo dire. Dovrebbero ingaggiarti.

Così le loro grida si spensero... dapprima una gioia, ma presto una stanchezza. E dovevano occuparsi dei loro uomini. Inoltre era troppo rischioso tenere le navi così accostate.

Trascorse un tempo di malessere e d'incubo. Poi a nord, dove nulla era cambiato durante tutto quel giorno nero, Fafhrd scorse un barlume rosso-cupo. Ne dubitò a lungo, credendo che fosse il frutto d'una febbre nel suo cranio congelato. Vedeva il sottile volto di Afreyt danzare tra i suoi pensieri. Al suo fianco, Skor gli chiese: «Capitano, è un fuoco lontanissimo, quello laggiù? Il nostro sole perduto sta per levarsi a nord?» Infine Fafhrd si convinse della realtà del bagliore rosso.

A bordo del *Relitto,* il Mouser, torturato dai veleni dello sfinimento e sull'orlo dell'incoscienza, udì Fafhrd sussurrare: «Mouser, ehilà. Guarda avanti. Cosa vedi?» Si accorse che era un grido potente, smorzato dal nero silenzio e dalla bufera, e che il *Falco Marino* s'era avvicinato di nuovo. Poteva vedere i riflessi degli scudi fissati lungo la fiancata, mentre a poppa anche la mostreme era vicina e giganteggiava come uno scoglio lebbroso e opalescente. Poi guardò avanti.

Dopo un po' gemette: «Una luce rossa.» Poi si fece forza per urlare le stesse parole, aggiungendo: «Dimmi che cos'è. E poi lasciami dormire.»

«L'Isola della Brina, scommetto» rispose Fafhrd, attraverso quel varco.

«La stanno bruciando?» chiese il Mouser.

La risposta giunse fioca e strana: «Ricordi... sui pezzi d'oro... un vulcano?»

Il Mouser credette di non aver udito bene il grido successivo del suo compagno, fino a quando se lo fece ripetere. Poi: «Ser Pshawri!» gridò bruscamente, e quando quello si appressò claudicando, con la mano levata alla testa bendata, ordinò: «Cala in mare un secchio e riempilo. Voglio un campione delle onde. Presto, storpio ripugnante!»

Un poco più tardi, Pshawri inarcò le sopracciglia quando il suo capitano prese il secchio grondante che gli porgeva e se l'accostò alle labbra e lo sollevò; poi glielo rese, rigirando tra i denti il campione che aveva preso in bocca, fece una smorfia e lo sputò sottovento.

Il liquido era assai meno gelido di quanto si fosse aspettato il Mouser, quasi tiepido... e più salato dell'acqua del Mare dei Mostri, esteso immediatamente ad ovest delle Montagne Riarse che nascondono la Terra delle Ombre. Per un momento di follia, si chiese se erano stati trasportati magicamente in quell'immenso lago morto. Sarebbe stato adatto alla mostreme. Pensò a Cif.

Vi fu un urto. La tolda s'inclinò, e non tornò a inclinarsi in senso contrario. Pshawri lasciò cadere il secchio e urlò.

La mostreme s'era insinuata tra le due navi più piccole e immediatamente s'era saldata a loro con la sua polena raffigurante un mostro marino (vivo o morto?) scalpellato o nato dal ghiaccio, con le fauci spalancate in mezzo ai loro alberi, mentre dall'alto ponte, lassù, squillava la risata di Fafhrd, ingigantita fino a diventare mostruosa.

La mostreme rimpiccioliva visibilmente.

Di colpo, l'oscurità sparì. Ad occidente irruppe il vero sole, rischiarando coi suoi caldi raggi la baia in cui si trovavano e traendo un'infinità di scintillii aurei dalla grande parete bianca e cristallina a babordo, da cui l'acqua colava in mille rivoli e ruscelli. Una lega più oltre si ergeva una montagna conica, sulle cui pendici scorreva una fiumana ardente e scarlatta e dalla cui sommità troncata e dentata brillanti fiamme vermiglie salivano verso lo zenit mentre un fumo scuro veniva trasportato dal vento verso nord-est.

Indicandola a braccio teso, Fafhrd gridò: «Guarda, Mouser, il bagliore rosso.»

Davanti a loro, più vicina della parete e sempre più vicina man mano che avanzavano, c'era una piccola città senza mura, fatta di bassi edifici che abbracciavano le dolci colline, con un lungo molo basso dov'erano attraccate alcune navi e s'era radunata in silenzio una piccola folla. Mentre all'ovest, a cingere la baia, c'erano altre scogliere: le più vicine di nuda roccia scura, le più lontane ammantate di neve.

Guardando la città, Fafhrd disse: «Porto Salato.»

Studiando la fumante, ruscellante, scintillante parete bianca e il picco fiammeggiante, il Mouser ricordò le due scene raffigurate sulle sue monete d'oro, tutte spese. E questo gli rammentò le quattro monete d'argento che non aveva potuto spendere perché erano state sottratte al suo tavolo, all'Anguilla, dal cameriere scaraventato a terra, e le due scene che erano effigiate su *quelle*: un iceberg e un mostro. Si voltò indietro.

La mostreme era scomparsa. O meglio, i suoi ultimi resti si scioglievano, sprofondando nelle tranquille acque della baia senza suoni né rigurgiti: dall'acqua si sollevava solo un po' di vapore.

Un po' scagliato, un po' autotrasportato per magia dalla tolda della mostreme, da dove aveva guardato trionfante il guazzabuglio di forme frigide e tremende sui ponti sottostanti, con la mente ossessionata dal male, Khahkht ritornò nella sua stretta sfera nera e imprecò con una voce simile a quella di Fafhrd e che a un certo punto divenne un crocidio: «Maledetti gli strani dèi dell'Isola della Brina! Verrà il loro giorno, la loro fine! Che ora tramerò mentre dormo comodamente...» Tolse il coperchio dal sole cinto dal muro d'acqua e pronunciò un incantesimo che fece ruotare la sfera fino a quando il sole fu in alto e il Grande Deserto Subequatoriale in basso. Sventolò un poco il sole per ravvivarlo, poi si raggomitolò sul deserto e chiuse gli occhi borbottando: «Perché anche Khahkht ha freddo.»

Nel frattempo, sull'eccelsa Rampa delle Stelle, il Grande Oomforafor ascoltò le notizie della sconfitta, o meglio dell'insuccesso, e degli altri tradimenti delle due figlie dilette, riferite dal furioso e inzaccherato figliolo, il principe Faroomfar, che era stato scagliato indietro più o meno come Khahkht.

Quando il Mouser tornò a girarsi verso la grande parete bianca, comprese che doveva essere formata interamente di sale - da ciò veniva il nome del porto - e che le calde acque vulcaniche, scorrendovi sopra, la scioglievano, il che spiegava il tepore salmastro dell'oceano nei dintorni e la rapidità con cui s'era sciolta la mostreme di ghiaccio. Questa era stata costruita di ghiaccio magico, pensò, più forte e più debole di quello normale: così

come la magia è più forte e più debole della vita.

E lui e Fafhrd, guardando verso il lungo molo, mentre provavano il più dolce dei sollievi e le loro navi si avvicinavano, scorsero due snelle figure di altezze diverse, un po' in disparte dagli altri curiosi raccolti in riva al mare, e che, da quel segno e dal portamento orgoglioso e dall'abbigliamento sobrio e ricco (grigio-azzurro l'una, rosso-ruggine l'altra), dovevano essere persone importanti nei consigli dell'Isola della Brina.

L'ISOLA DELLA BRINA

Fafhrd e il Gray Mouser diressero l'ammaraggio del *Falco Marino* e del *Relitto* con gomene a poppa e a prua fissate intorno a grandi bitte lignee, poi balzarono con agilità a riva: si sentivano indicibilmente stanchi, tuttavia sapevano che, come capitani, non dovevano mostrarlo. Si diressero l'uno verso l'altro, si abbracciarono, poi si voltarono a fronteggiare la folla d'uomini dell'Isola della Brina che avevano assistito al loro sensazionale arrivo stando in semicerchio intorno al lungo molo, cui adesso erano ormeggiate le loro navi malconce e incrostate di sale.

Oltre la folla sorgevano le case di Porto Salato: piccole, solide e basse, come si conveniva a quel clima nordico. I loro colori erano sbiaditi: azzurro e verde e un viola che era quasi grigio, eccettuate quelle nelle immediate vicinanze, che sembravano piuttosto squallide ed erano tutte di rossi rabbiosi e di gialli malati.

Oltre Porto Salato il terreno ondulato si estendeva, verdegrigio per il muschio e l'erica, fino a incontrare la muraglia biancogrigia di un grande ghiacciaio; ancora più in là l'antico ghiaccio si estendeva fino ad incontrare a sua volta le scoscese pendici di un vulcano attivo ed eruttante, sebbene il rosso bagliore della lava ed il nero volume del fumo fiammeggiante sembrassero diminuiti da quando l'avevano avvistato dalle loro navi.

Gli uomini in prima fila nella folla erano tutti grandi e grossi, robusti, dalla faccia tranquilla, con stivali, calzoni e camiciotto da pescatore. Quasi tutti portavano un lungo bastone e lo maneggiavano con l'aria di saper usare bene quell'arma formidabile. Con curiosità, ma compostamente, scrutavano i due avventurieri e le loro navi: il largo e pesante mercantile del Mouser, il *Relitto*, con il suo piccolo equipaggio di Mingol e la sua squadra di ladri disciplinati (un prodigio!), e la ben più agile galea di Fafhrd, il *Falco Marino*, con il suo contingente di disciplinati (se è possibile immaginarlo!) guerrieri fanatici. Sul molo, presso le bitte dove avevano ormeg-

giato, stavano il luogotenente di Fafhrd, Skor, quello del Mouser, Pshawri, e altri due membri dell'equipaggio.

Il silenzio e la compostezza della folla sconcertarono il Mouser e Fafhrd e cominciarono ad irritarli. Avevano coperto una grande distanza (ed erano sopravvissuti ai pericoli quasi inimmaginabili di quel terribile uragano nero) per contribuire a salvare l'Isola della Brina da un'immane invasione di feroci Mingol del Mare, decisi a conquistare il mondo, e intorno non vedevano letizia ma soltanto occhiate stolide e ottuse. Avrebbero dovuto esservi acclamazioni e danze, e fanciulle nordiche che gettavano fiori! Certo, i due calderoni fumanti di zuppa di pesce portati su un giogo a spalle da uno dei pescatori sembravano indicare un premuroso benvenuto... ma non li avevano ancora offerti!

L'appetitoso aroma della zuppa di pesce giunse alle narici degli uomini allineati sulle fiancate dei due vascelli in vari atteggiamenti di estrema stanchezza e di avvilimento, perché erano esausti almeno la metà dei loro capitani e non avevano motivo di nasconderlo, e lentamente i loro occhi s'illuminarono e le loro mascelle cominciarono a muoversi avvertendo la vicinanza del cibo. Dietro di loro il comodo porto inondato di sole, che fino a poco prima era stato coperto dal cielo nero, era pieno di piccole navi che venivano ad ancorarsi, quasi tutte pescherecci dalle eleganti linee delle focene; ma più vicino ce n'erano altre che venivano chiaramente da grande distanza, compresi un piccolo galeone mercantile delle Terre Orientali e (meraviglia!) una giunca keshita, e un paio di navigli modesti e tuttavia sconosciuti che avevano l'aria inquietante di giungere da mari al di là di quelli di Nehwon. (Così come tra la folla c'erano diversi marinai che venivano da porti lontani, e occhieggiavano qua e là fra gli alti abitanti dell'isola).

Poi l'isolano che stava più vicino ai due si avviò in silenzio verso di loro, e a un passo dietro di lui vennero altri due. Si fermò a un braccio da loro, ma non parlò ancora. Anzi, non sembrava neppure che li guardasse: scrutava piuttosto le navi e gli equipaggi, come se stesse facendo mentalmente calcoli astrusi. I tre uomini erano alti quanto Fafhrd ed i suoi guerrieri.

Fafhrd e il Mouser conservarono la loro dignità con una certa fatica. Mai parlare per primi, quando l'altro è presumibilmente la controparte debitrice.

Infine l'altro concluse i suoi calcoli e parlò, usando il basso lankhmarese che era la lingua commerciale del mondo settentrionale.

«Io sono Groniger, mastro del porto di Porto Salato. Prevedo che le vo-

stre navi richiederanno una settimana buona per le riparazioni e l'approvvigionamento. Forniremo vitto e alloggio ai vostri equipaggi, nel quartiere dei mercanti.» Indicò con un gesto gli squallidi edifici rossi e gialli.

«Grazie» disse in tono grave Fafhrd, mentre il Mouser gli faceva freddamente eco: «Sì, davvero.» Non era un benvenuto entusiasta; ma era pur sempre un benvenuto.

Groniger tese la mano, con il palmo rivolto verso l'alto. «La tariffa» dichiarò a voce alta, «è di cinque pezzi d'oro per la galea e sette per la bagnarola. Pagamento anticipato.»

Fafhrd e il Mouser restarono a bocca aperta. Il piccoletto non riuscì a frenare l'indignazione, dimentico della sua dignità di capitano.

«Ma siamo i vostri alleati» protestò, «venuti secondo la promessa, sfidando molti pericoli, per essere i vostri mercenari e contribuire a salvarvi dall'invasione dello sciame di locuste dei rapaci Mingol del Mare, consigliati e guidati dal malvagissimo Khahkht, lo Stregone del Ghiaccio.»

Groniger inarcò le sopracciglia. «Quale invasione?» chiese. «I Mingol del Mare sono nostri amici. Acquistano il nostro pesce. Con gli altri possono comportarsi da pirati, ma non lo fanno mai con le navi dell'Isola della Brina. Khahkht è una favola da vecchie comari, cui gli uomini di buon senso non prestano fede.»

«Una favola da vecchie comari?» esplose il Mouser. «Quando per tre notti interminabili siamo stati perseguitati dalla mostruosa galea di Khahkht e finalmente l'abbiamo affondata proprio davanti alla vostra porta di casa? La sua invasione ha sfiorato il successo. Non avete osservato la tenebra universale e il vento infernale quando ha fatto sparire il sole dal cielo per tre giorni interi?»

«Abbiamo visto qualche nuvolone scuro che saliva dal sud» replicò Groniger. «E sotto quelle nubi voi vi siete avvicinati a Porto Salato. Sono scomparse quando hanno toccato l'Isola della Brina... come usano fare tutte le creazioni della superstizione. In quanto all'invasione, alcuni mesi fa correvano voci in proposito, ma il nostro consiglio le ha setacciate e ha scoperto che erano vani pettegolezzi. Avete sentito parlare di un'invasione dei Mingol del Mare, da allora?» chiese a voce alta, guardando gli altri isolani. Tutti scossero la testa.

«Quindi pagate!» ripeté Groniger, agitando la mano protesa, mentre quelli che gli stavano alle spalle stringevano più forte i bastoni.

«Che svergognata ingratitudine!» protestò il Mouser, assumendo un tono moraleggiante e autorevole. «Quali divinità adorate, qui sull'Isola della

Brina, per essere tanto duri di cuore?»

La risposta di Groniger risuonò nitida e impassibile. «Noi non adoriamo nessun dio, ma facciamo i nostri affari nel mondo con mente chiara, senza sognare. Lasciamo simili fantasie alla cosiddetta gente civile... alle culture decadenti delle terre meridionali. Pagate, ho detto.»

In quel momento Fafhrd, cui l'alta statura permetteva di vedere al di sopra della folla, esclamò: «Ecco, mastro del porto, stanno arrivando quelle che ci hanno assoldati: ora provvederanno a smentire le tue affermazioni.»

La folla si aprì rispettosamente per lasciar passare due donne snelle, che indossavano calzoni e portavano lunghi coltelli alla cintura, nei foderi ingemmati. La più alta era vestita tutta d'azzurro, lo stesso colore dei suoi occhi, ed aveva i capelli biondi. La sua compagna era vestita di rosso cupo, con gli occhi verdi, ed i capelli neri cui sembravano intrecciati fili d'oro. Skor e Pshawri, ancora istupiditi dalla stanchezza, le notarono: era impossibile equivocare il messaggio che lampeggiava negli occhi accesi di quei lupi di mare: Ecco finalmente gli angeli del nord!

«Le eminenti consigliere Afreyt e Cif» intonò Groniger. «Siamo onorati dalla loro presenza.»

Le due donne s'avvicinarono con sorrisi regali ed espressioni d'amabile curiosità.

«Spiega loro, dama Afreyt» disse cerimoniosamente Fafhrd a quella azzurrovestita, «che mi hai incaricato di portare all'Isola della Brina dodici...» Esitò un momento, cercando un eufemismo al posto di "guerrieri fanatici". «... forti combattenti nordici dall'indole più fiera.»

«Ed io dodici... agili e destri spadaccini e frombolieri di Lankhmar, dolce dama Cif» aggiunse disinvolto il Mouser, evitando la parola "ladri".

Afreyt e Cif li guardarono senza capire. Poi i loro sguardi divennero ansiosi e solleciti.

Afreyt commentò: «Sono stati sbatacchiati dalle tempeste, poveri ragazzi, e senza dubbio questo ha sconvolto loro la memoria. I nostri piccoli temporali del nord colgono di sorpresa i meridionali. Mi sembrano miti. Trattali bene, Groniger.» Guardando fisso Fafhrd, levò la mano per aggiustarsi i capelli e nel riabbassarla accostò per un istante un dito alle labbra serrate.

Cif aggiunse: «Senza dubbio le privazioni gli hanno confuso la mente per un po'. Le loro navi hanno passato dure traversie. Ma che storia! Chissà chi saranno? Sfamali con la zuppa bollente... dopo che avranno pagato, beninteso.» E strizzò al Mouser un occhio verde dalle ciglia scure, in modo

che Groniger non vedesse. Poi le due dame si allontanarono.

Torna ad onore della fondamentale freddezza e dell'autocontrollo del Mouser e di Fafhrd (che ora, come capitani, dovevano controllare gli altri) il fatto che non sbottassero di fronte a quella sorprendente ripulsa appena velata; ma ognuno di loro infilò la mano nella borsa... sebbene osservassero con sguardi stupiti le due donne che se ne andavano. E così videro Skor e Pshawri, che avevano seguito abbagliati quelle due apparizioni dal nordico incanto, avvicinarsi loro con l'evidente intenzione di stabilire un'educata familiarità amorosa.

Afreyt scostò Skor in modo inequivocabile, ma solo dopo avergli avvicinato il volto al volto quanto bastava per sibilargli una parola o due all'orecchio e stringergli il polso in un modo che poteva averle permesso di insinuargli in mano un oggetto o un messaggio. E Cif reagì allo stesso modo agli approcci di Pshawri.

Groniger, soddisfatto perché i due capitani stavano estraendo pezzi d'oro dalle borse, li ammonì comunque: «E assicuratevi che i vostri marinai non arrechino affronti alle donne di Porto Salato e non si allontanino d'un passo dai limiti del quartiere dei mercanti.»

Il pagamento vide la fine dell'oro dell'Isola della Brina che Cif aveva consegnato loro all'Anguilla d'Argento a Lankhmar, mentre il Mouser dovette sborsare anche due rilk di Lankhmar ed un doblone di Sarheenmar.

Quando esaminò l'incasso, Groniger inarcò le sopracciglia. «Monete dell'Isola della Brina! Quindi avevate già fatto scalo qui, e conoscevate i regolamenti del nostro porto, e cercavate solo di contrattare? Ma cosa vi ha indotti a inventare una storia tanto incredibile?»

Fafhrd scrollò le spalle e rispose laconicamente: «Non è vero. Le abbiamo avute da una galea mercantile orientale che commerciava in queste acque.» Il Mouser si limitò a ridere.

Tuttavia Groniger fu colpito da un pensiero, e guardò le due consigliere dell'Isola della Brina con aria meditabonda mentre diceva concisamente: «Adesso potete far mangiare i vostri uomini.»

Il Mouser gridò in direzione del *Relitto*: «Ehilà, ragazzi! Prendete ciotole, tazze e cucchiai. Gli ospitalissimi abitanti dell'Isola della Brina vi hanno preparato un banchetto. Con ordine, mi raccomando! Pshawri, qui da me.»

Nel frattempo Fafhrd impartiva ordini simili, aggiungendo: «Non dimenticate che sono nostri amici. Usate loro cortesia. Una parola, Skor.» Era inutile mostrare risentimento, anche se quel "bagnarola" bruciava an-

cora al Mouser pur rappresentando una descrizione veritiera del Relitto, così largo e tozzo.

Quando il Mouser e Fafhrd videro che tutti i loro uomini stavano mangiando, e bevevano una misura di grog per festeggiare il felice arrivo a destinazione, si rivolsero ai rispettivi luogotenenti, che con aria piuttosto depressa e notevole riluttanza consegnarono i biglietti affidati loro poco prima - come i due avventurieri avevano intuito - con le parole: «Per il tuo padrone!»

Il messaggio di Afreyt diceva: "Un'altra fazione controlla temporaneamente il consiglio dell'Isola della Brina. Tu non mi conosci. Domani al crepuscolo aspettami alla Collina del Cavallo a Otto Zampe"; mentre il biglietto di Cif diceva: "Il gelido Khahkht ha seminato dissensi nel nostro consiglio. Non ci siamo mai visti: sta' al gioco. Mi troverai domani notte al Covo della Fiamma, se verrai solo".

«Quindi, dopotutto, lei non parla a nome dell'Isola della Brina» commentò sottovoce Fafhrd. «A quali ardenti femmine politicanti abbiamo legato i nostri destini?»

«Il suo oro era buono» rispose burbero il Mouser. «E adesso abbiamo due nuovi enigmi da sciogliere.»

«Il Covo della Fiamma e il Cavallo a Otto Zampe» gli fece eco Fafhrd.

«Bagnarola, ha detto quello là» rimuginò amaramente il Mouser, divagando. «Quali prosaici filosofi senza dio dovremmo ora soccorrere contro il loro volere?»

«Anche tu sei un uomo senza dio» gli rammentò Fafhrd.

«Non è vero, una volta avevo Mog» protestò il Mouser, con un tocco della sua vecchia lagnosità scherzosa, alludendo ad una sua credulità giovanile, quando per breve tempo aveva avuto fede nel dio-ragno per compiacere un'amante.

«Questi problemi possono attendere, insieme ai due enigmi» disse Fafhrd. «Ora assicuriamoci il favore dei pescatori atei, finché possiamo.»

Accompagnato dal Mouser, procedette cerimoniosamente ad offrire a Groniger l'acquavite bianca che il vecchio Ourph, il Mingol rinnegato, era andato a prendere a bordo del *Relitto.* Il mastro del porto si lasciò convincere ad accettare, sorseggiandola lentamente, e tra discorsi sulle riparazioni, gli approvvigionamenti d'acqua, i dormitori per l'equipaggio e il prezzo del pesce salato, la conversazione divenne più generale. Con difficoltà, Fafhrd e il Mouser ottennero licenza di avventurarsi fuori dal quartiere dei mercanti: ma soltanto di giorno, e l'autorizzazione non venne estesa ai loro

uomini. Groniger rifiutò di bere una seconda volta.

Entro la sua gelida sfera, che sarebbe stata scomodissima per un essere più alto, Khahkht si scosse borbottando: «I nuovi dèi dell'Isola della Brina sono infidi: tradiscono e ritradiscono; eppure sono più forti di quanto immaginassi.»

Incominciò a studiare la scura mappa del mondo di Nehwon raffigurato sull'interno della sfera. La sua attenzione si spostò sulla lingua settentrionale del Mare Esterno, dove una lunga penisola del Continente Occidentale si protendeva verso le Solitudini Fredde, con l'Isola della Brina a mezza strada. Accostando la faccia da ragno alla punta della penisola scorse sul lato nord puntolini minuscoli sulle acque azzurrocupe.

«La flotta dei Mingol Antiorari del Mare investe Sayend» ridacchiò, alludendo alla città più orientale dell'antico Impero di Eevamarensee. «Al lavoro!»

Mosse le mani coperte di fitte setole nere in gesti incantati sopra i puntolini ammassati e intonò: «Uditemi, schiavi della morte. Udite la mia parola e sentite il mio respiro. Apprendete ogni distruzione. Innanzi tutto, Sayend deve bruciare! Contro Nehwon si scagli la vostra orda, poi contro l'Isola della Brina e il resto del mondo.» Una mano aracnoide si spostò a lato, verso la piccola isola verde in mezzo all'oceano. «Intorno all'Isola della Brina brulichino i pesci, per approvvigionare i miei Mingol.» La mano arretrò, e i gesti divennero più rapidi. «La tenebra prenda la mente dei Mingol e la rivolti contro tutta l'umanità. La follia arrossi l'ira dei Mingol, e dal freddo venga la morte per fuoco!»

Soffiò forte, come se attizzasse ceneri fredde, e sulla punta della penisola un minuscolo tratto brillò rossocupo, come una brace scoperta.

«Per volontà di Khahkht, siano suggellati questi incantesimi!» gracchiò, compiendo il sortilegio.

Le navi dei Mingol Antiorari del Mare erano all'ancora nel porto di Sayend, stipate come pesci in barile, e dello stesso colore biancoargenteo. Le vele erano ammainate. I ponti centrali, sporgenti, formavano una rozza strada dalla riva scoscesa all'ammiraglia, dove Edumir, il loro capo supremo, sedeva in trono a poppa, ingollando il vino di funghi di Quarmall che genera visioni. La fredda luce della luna piena che brillava a sud nel cielo invernale rivelava la stretta gabbia per equini che era il castello di prua di ogni nave, e faceva spiccare gli occhi folli e la testa scarna del cavallo del-

la nave, un magro stallone della Steppa, che sporgeva tra le sbarre irregolari ed era puntata a est.

La città espugnata, con la porta marina spalancata, era buia. Davanti alle mura e sulla via del mare, i suoi pochi difensori giacevano dov'erano caduti, immersi nel loro sangue, e venivano scavalcati dai Mingol del Mare che andavano a saccheggiare e che tuttavia non toccavano le porte principali, dietro le quali gli abitanti superstiti si erano barricati. Avevano già catturato le cinque fanciulle richieste dal rituale e le avevano mandate all'ammiraglia, e adesso stavano cercando olio di balena, di focena e di pesce scaglioso. Sorprendentemente, non portavano alle navi la maggior parte di questi tesori ma li sprecavano, sfasciando i barili con le asce e frantumando gli orci e versando quella roba preziosa sulle porte e sulle pareti lignee e lungo la strada selciata.

L'alta poppa della grande ammiraglia era buia come la città, nel chiaro di luna che le riversava addosso i suoi raggi. Accanto a Edumir, il suo stregone stava ritto davanti a un braciere, tenendo in mano una selce e un ferro di cavallo: i suoi occhi erano folli come quelli dei cavalli delle navi. Vicino a lui stava accoccolato un guerriero magro e muscoloso nudo fino alla cintola, che portava un arco mingol di corno, il più temuto di tutto Nehwon, e cinque lunghe frecce cui erano legati stracci intrisi d'olio. Dall'altra parte c'era un uomo armato d'ascia, con cinque barili pieni d'olio rubato nella città.

Sul ponte sottostante, le cinque fanciulle di Sayend stavano rannicchiate, silenziose e ad occhi sbarrati: il loro pallore era posto in risalto dalle lunghe trecce scure. E ognuna era custodita da due truci donne Mingol che facevano balenare i coltelli snudati.

Ancora più sotto, sul ponte principale, erano schierati cinque giovani cavalieri Mingol, scelti per quell'onore grazie al coraggio dimostrato: ognuno montava una cavalla della Steppa, addestrata con ferrea disciplina, che con gli zoccoli batteva il ponte traendone cupe note tambureggianti.

Edumir gettò in mare la coppa di vino e lentamente girò la lunga faccia impassibile verso lo stregone, chinando il capo. Lo stregone abbassò la selce e il ferro di cavallo, facendoli scontrare sopra il braciere; poi alimentò le scintille così generate, fino a quando il legno s'infiammò.

L'arciere posò le cinque frecce trasversalmente sul braciere: poi, quando s'incendiarono, le tolse e le scagliò in successione verso Sayend, con tale miracolosa rapidità che la quinta stava dipingendo una stretta curva arancione nell'aria notturna quando la prima non aveva ancora colpito il bersa-

glio.

Si piantarono tutte nel legno, e con rapidità soprannaturale la città intrisa d'olio divampò come una torcia, e le grida soffocate e disperate degli abitanti intrappolati si levarono come quelle dei prigionieri dell'inferno.

Intanto le Mingol che la custodivano avevano tagliato le vesti della prima fanciulla, con i coltelli che si muovevano come lampi di fuoco argenteo; e la spingevano nuda verso il primo cavaliere. Quello l'afferrò per le scure trecce e l'issò in sella, stringendone l'esile schiena nuda al petto coperto dalla corazza di cuoio. Simultaneamente, l'uomo armato d'ascia sfondò il coperchio del primo barile e lo alzò sopra cavallo, cavaliere e fanciulla, aspergendoli tutti d'olio lucente. Poi il cavaliere scosse le redini, piantò gli sproni e lanciò la cavalla al galoppo attraverso il ponte formato dalle navi ormeggiate l'una accanto all'altra, in direzione della città in fiamme. Quando la fanciulla comprese qual era la meta della folle galoppata cominciò a urlare, e le sue urla divennero sempre più acute, accompagnate dai ritmici ululati del cavaliere e dallo scalpitio degli zoccoli della cavalla.

Tutte queste azioni furono ripetute una volta, due, tre, quattro (la terza cavalla scivolò sull'olio, inciampò, si riprese), così che il quinto cavaliere partì quando il primo non aveva ancora raggiunto la meta. Le cavalle erano state abituate, fin da puledre, a fronteggiare e a scavalcare muri di fiamma. I cavalieri avevano bevuto abbondantemente lo stesso vino di funghi che aveva bevuto Edumir. Le fanciulle avevano le loro urla.

Ad uno ad uno si profilarono di sfuggita contro la porta rosseggiante e poi vi si fusero. Per cinque volte la fiamma di Sayend si levò ancora più alta, illuminando di rosso la piccola baia e le navi stipate e le facce attente dei Mingol e i loro vitrei occhi, e Sayend spirò in un interminabile urlo di sofferenza.

Quando tutto finì, Edumir si levò, alto nelle vesti impellicciate, e gridò con voce stentorea: «Ed ora, all'est! Oltre l'oceano. All'Isola della Brina!»

Il giorno dopo, il Mouser e Fafhrd fecero svuotare le loro navi con le pompe e le fecero rimorchiare a tonneggio ai moli loro assegnati, e subito incominciò il lavoro. I loro uomini, ristorati da una lunga notte di sonno a terra, iniziarono le riparazioni dopo qualche mugugno iniziale: i ladri del Mouser erano sotto la direzione del suo principale luogotenente, Pshawri, e dei piccoli Mingol che formavano l'equipaggio. Dopo un po' si levarono i sordi tonfi dei magli che pressavano la stoppa nelle falle, e l'acre odore del

catrame quando le giunture allentate del *Relitto* vennero calafatate dall'interno, mentre dal ponte del *Falco Marino* veniva una più vivace musica di martelli e di seghe e i vichinghi di Fafhrd riparavano le sovrastrutture danneggiate dai gelidi proiettili della mostreme di ghiaccio di Khahkht. Altri sistemavano le nuove sartie dov'erano necessarie e sostituivano gli stragli lesionati.

Il quartiere dei mercanti, dov'erano stati alloggiati, riproduceva in piccolo i quartieri dei marinai di tutti i porti di Nehwon, con le sue tre taverne, i due postriboli, i numerosi empori e santuari amministrati e gestiti da una piccola popolazione permanente di forestieri malamente assortiti; il sindaco non ufficiale era un taciturno capitano dalla faccia sfregiata, Bomar, che veniva dalle Otto Città, e il principale banchiere era un austero keshita dalla pelle nera. Fafhrd e il Mouser scoprirono che una delle preoccupazioni principali di quei pescatori (e anche dei commercianti) era di far sì che l'Isola della Brina restasse un segreto per il resto di Nehwon. O forse avevano preso l'abitudine all'impassibilità dai nativi, i quali li tolleravano, approfittavano di loro, e raramente trascuravano di imporre una severa disciplina. Neppure la popolazione straniera aveva sentito parlare di una spedizione dei Mingol del Mare, o almeno così affermava.

Gli abitanti dell'Isola della Brina sembravano corrispondere alle prime impressioni: erano individui grandi e grossi, vestiti con sobrietà, tranquilli, supremamente pratici e sicuri, senza eccentricità o manie o superstizioni, che bevevano poco e vivevano secondo la regola del "fatti gli affari tuoi". Nel tempo libero giocavano parecchio a scacchi e si esercitavano alla lotta con i bastoni; ma per il resto sembrava che facessero poco caso l'uno all'altro, e meno ancora ne facevano ai forestieri, sebbene i loro occhi non fossero per nulla imbambolati.

È quel giorno erano diventati ancora più inaccessibili, da quando un peschereccio partito di buon'ora era tornato quasi immediatamente in porto con un annuncio che aveva fatto uscire tutta la flotta. E quando le prime navi rientrarono poco dopo mezzogiorno, con le stive piene di pesce appena pescato, e tutti si affrettarono a salarlo (c'era sale in abbondanza: la grande parete orientale, che non grondava più scottanti lave vulcaniche) e poi ripresero il mare a vele spiegate, risultò evidente che doveva esserci una prodigiosa migrazione di pesci proprio davanti all'imboccatura del porto e che gli zelanti pescatori avevano deciso di approfittarne. Persino Groniger fu visto comandare un peschereccio.

Occupatissimi con la supervisione e con le varie commissioni delle ripa-

razioni delle relative navi (poiché erano i soli che potevano uscire dal quartiere dei mercanti), il Mouser e Fafhrd s'incontrarono presso un tratto di muro a nord dei moli e si fermarono a scambiarsi le novità e tirare il fiato.

«Ho trovato il Covo della Fiamma» disse il primo. «O almeno credo. È una stanza interna della taverna dell'Aringa Salata. Il proprietario, che è un ilthmarita, ha ammesso che qualche volta l'affitta per una notte: sempre che io abbia interpretato esattamente la sua strizzata d'occhio.»

Fafhrd annuì e disse: «Io mi sono spinto al confine settentrionale della città e ho chiesto a un vecchio se aveva mai sentito parlare della Collina del Cavallo a Otto Zampe. Lui è scoppiato in una risata sgradevole e ha indicato la brughiera. L'aria era molto limpida (hai notato che il vulcano ha smesso di fumare? Mi sorprende che gli isolani vi facciano così poco caso), e quando ho individuato la collina coperta d'erica che, tra le tante, era l'obiettivo dell'indice del vecchio (circa una lega verso nord-ovest), ci ho visto sopra qualcosa che sembrava una forca.»

Il Mouser borbottò a quella lugubre rivelazione e appoggiò i gomiti sul parapetto che dava sul mare, scrutando le navi rimaste in porto, tutte "forestiere". Dopo un po' disse a bassa voce: «Ci sono tante cose un po' strane, qui a Porto Salato. Cose un po' stonate. Quella navicella di Ool Plerns: ne hai mai vista una con la prua così bassa, a Ool Plerns? Oppure un berretto con una visiera bizzarra come quella del marinaio che abbiamo visto scendere dal veliero di Gnampf Nor? O la moneta d'argento con la civetta che Groniger mi ha dato come resto del mio doblone? Si direbbe che l'Isola della Brina sia sull'orlo di altri mondi, con altre navi e altri uomini e altri dèi: una specie di terra di confine...»

Guardando a sua volta verso il largo, Fafhrd annuì lentamente e fece per parlare; ma proprio in quel momento, dalla direzione dei moli giunsero voci rabbiose seguite da un urlo a piena gola.

«Quello è Skullick, ci scommetto!» esclamò Fafhrd. «Solo gli dèi sanno in quale guaio si è andato a cacciare quell'idiota.» E senza aggiungere altro, corse via.

«Probabilmente ha varcato il confine e si è preso una battuta» gridò il Mouser, seguendolo al trotto. «Questa mattina Mikkidu si è buscato una botta con il bastone per aver cercato di rubare la borsa a un isolano... e gli sta bene! Neppure io avrei saputo picchiarlo con maggior energia.»

Quella sera Fafhrd uscì da Porto Salato e si avviò a nord, verso la Colli-

na della Forca (era un nome più sincero), risoluto a non voltarsi a guardare la città. Il sole, tramontato a sud-ovest poco prima, dava un morbido tono violetto al limpido cielo e all'alta erica pallida tra cui stava camminando, e persino alle nere pendici del vulcano Fuocoscuro, dove la lava del giorno innanzi s'era raffreddata. Una brezza fredda, appena percettibile, spirava dal ghiacciaio. La natura era ammutolita. C'era un senso d'immensità.

Gradualmente, le preoccupazioni della giornata svanirono e i suoi pensieri si rivolsero ai giorni della sua giovinezza, trascorsi in un clima simile, a Cantuccio Freddo, con i pendii coperti di tende e i grandi pini, i serpenti e i lupi delle nevi, le streghe e gli spettri. Ricordò suo padre Nalgron e sua madre Mor, e persino Mara, il suo primo amore. Nalgron era stato nemico degli dèi, un po' come gli uomini dell'Isola della Brina (era chiamato Spezzaleggende) ma più avventuroso; era stato un grande scalatore di montagne, ed era morto nel tentativo di scalarne una che si chiamava Zanna Bianca. Fafhrd ricordava una sera, quando suo padre era andato con lui fin sul ciglio del Canyon Freddo e gli aveva indicato le stelle chiamandole per nome, via via che si accendevano in un cielo dello stesso violetto.

Un suono leggero nei pressi, forse di un lemming che si allontanava tra l'erica, infranse la sua fantasticheria. Stava già salendo il dolce pendio della collina. Dopo un momento proseguì verso la cima, camminando senza far rumore e tenendosi a distanza dalla forca e dall'area immediatamente circostante. Aveva la sensazione che vi fosse qualcosa di strano, lì vicino, e si guardò intorno nel silenzio.

Sul versante settentrionale della collina c'era un folto cespuglio di ginestre spinose alto più di un uomo, quasi un pergolato, poiché c'era uno stretto viottolo che vi si addentrava, una porta d'ombra. La sensazione d'una strana presenza si fece più profonda, e Fafhrd represse un brivido.

Quando i suoi occhi si staccarono dalle ginestre spinose, vide Afreyt ritta un poco più in alto, su un lato del cespuglio; lo guardava fissa, senza salutarlo. Il viola del cielo, che si oscurava lentamente, dava il suo tono all'abbigliamento azzurro di lei. Per qualche ragione, Fafhrd non la chiamò, e lei si portò alle labbra la mano sottile, per imporgli il silenzio. Poi lei guardò in direzione del cespuglio.

Dalla porta d'ombra uscirono lentamente tre agili fanciulle, poco più che bambine. Sembrava che guidassero qualcuno, che in un primo momento Fafhrd non riuscì a distinguere bene. Sbatté due volte le palpebre, spalancando gli occhi, e vide che era un uomo alto, con la barba chiara e un cappello a tesa larga che gli ombreggiava gli occhi; era molto vecchio oppure

indebolito da un'infermità, perché procedeva a passi esitanti e sebbene avesse la schiena diritta si appoggiava pesantemente con le mani sulle spalle di due delle fanciullette.

Poi Fafhrd fu scosso da un brivido gelido perché gli venne il sospetto che quello fosse Nalgron, del quale non aveva più visto lo spettro da quando aveva lasciato Cantuccio Freddo. E la pelle, la barba e la veste della figura erano stranamente screziate, oppure lui scorgeva davvero, attraverso, i pallidi ciuffi della ginestra spinosa?

Ma anche se era uno spettro, di Nalgron o di chiunque altro, le ragazzine non mostravano paura ma piuttosto una doverosa tenerezza, e piegavano le spalle sotto le sue mani come se avesse un peso reale.

Salirono lentamente il breve tratto fino alla cima della collina, e Afreyt li seguì in silenzio a pochi passi, fino a quando la figura si fermò sotto il braccio della forca.

Poi il vecchio - o lo spettro - parve acquisire forza (e forse anche consistenza) perché staccò le mani dalle spalle delle fanciullette, che si ritrassero verso Afreyt continuando a guardarlo, e levò la faccia al cielo, e Fafhrd vide che, sebbene fosse un uomo scarno alla fine della mezza età, dai lineamenti forti e nobili come quelli di Nalgron, aveva labbra più sottili, inarcate verso il basso, come quelle di un esperto maestro di scuola, e portava una pezza sull'occhio sinistro.

Si guardò intorno incerto, trascurando Fafhrd che era rimasto immobile e impaurito, poi si voltò verso nord, levò un braccio in quella direzione e disse, con una voce rauca che sembrava lo stormire del vento tra rami folti: «La flotta dei Mingol Antiorari giunge dall'ovest. Due scorridori la precedono, diretti verso Porto Freddo.» Poi girò rapidamente la testa, a un angolo che parve impossibile, come se avesse il collo rotto e tuttavia ancora funzionale; guardò Fafhrd con l'unico occhio e disse: «Tu devi annientarli!»

Poi parve distrarsi, e la debolezza s'impadronì nuovamente di lui, o forse una specie di sensuale languore dopo il compimento della missione, perché prese a camminare a passo un po' più svelto mentre ritornava verso la grotta di verzura, e quando le fanciullette gli vennero intorno, le sue mani parvero accarezzare lascivamente i loro teneri colli e non soltanto sostenersi sulle esili spalle, fino a quando la porta d'ombra, che adesso era più cupa, li inghiottì tutti e quattro.

Fafhrd fu tanto colpito da quella circostanza, nonostante la paura, che quando Afreyt si avviò verso di lui, dicendo a voce sommessa ma con aria

pratica e inesorabile "Hai udito? Porto Freddo è l'altra città dell'Isola della Brina, ma molto più piccola: è facile preda anche per una sola nave mingol che l'attaccasse di sorpresa. Si trova sulla costa settentrionale, a un giorno di viaggio, ed è bloccata dai ghiacci tranne in questi mesi estivi. Tu devi...", lui ribatté interrompendola: «Credi che le ragazzine saranno al sicuro, con lui?»

Afreyt s'interruppe e poi rispose laconicamente: «Come con qualunque altro uomo. O spettro maschile. O dio.»

A quest'ultima parola, Fafhrd la guardò brusco. Lei annuì e continuò: «Gli daranno da mangiare e da bere e lo metteranno a letto. Senza dubbio, lui giocherà un po' con i loro seni e poi si addormenterà. È un dio vecchio, e lontano da casa, credo, e si stanca facilmente; e questo forse è un bene. In ogni caso, loro servono l'Isola della Brina e devono correre rischi.»

Fafhrd rifletté; poi, schiaritasi la voce, disse: «Ti chiedo perdono, dama Afreyt, ma gli uomini dell'Isola della Brina, a giudicare non soltanto da Groniger ma anche da altri che ho conosciuto, alcuni dei quali sono consiglieri, non credono in nessun dio.»

Lei aggrottò la fronte. «È vero. I vecchi dèi hanno abbandonato l'Isola della Brina molti anni fa, e la nostra gente ha imparato ad arrangiarsi da sola nel mondo crudele... in questo clima spietato. E questo ha generato la pervicacia.»

«Eppure» disse Fafhrd, ricordando qualcosa, «il mio amico grigio ha avuto la sensazione che l'Isola della Brina si trovi per così dire su un orlo, dove si possono incontrare strane navi e uomini e dèi di ogni tipo, venuti da luoghi molto lontani.»

«Anche questo è vero» replicò Afreyt, concitatamente. «E forse anche questo ha favorito la pervicacia: dato che vi sono qui intorno tanti spettri, si può tenere conto solo di ciò che la mano può stringere e può essere pesato sulla bilancia. Denaro e pesce. È un modo per tirare avanti. Ma io e Cif ne abbiamo scelto un altro: dove i fantasmi si affollano, è bene imparare a distinguere quelli utili e fidati dai volubili e dagli irresponsabili; e questo è un bene, per l'Isola della Brina. Perché i due dèi che abbiamo trovato...»

«*Due* dèi?» chiese Fafhrd, alzando le sopracciglia. «Anche Cif ne ha trovato uno? Oppure ce n'è un altro tra quei cespugli?»

«È una storia lunga» replicò lei, impaziente. «Troppo lunga per riferirtela ora, mentre eventi terribili ci minacciano. Dobbiamo essere pratici. Porto Freddo è in grave pericolo e...»

«Ti chiedo ancora perdono, dama Afreyt» l'interruppe Fafhrd, alzando

un po' la voce. «Ma dato che hai parlato di praticità, mi sono ricordato un'altra cosa in cui tu e Cif mostrate di essere in netto contrasto con gli altri consiglieri. Loro non sanno nulla dell'invasione dei Mingol, e certamente non sanno che tu e Cif ci avete assoldati per contribuire a respingerla... e nei vostri biglietti voi ci avete chiesto di mantenere il segreto. Ora, ho portato i dodici guerrieri fanatici che volevi...»

«Lo so, lo so» disse prontamente lei. «E me ne compiaccio. Ma sei stato pagato per farlo... e verrai pagato ancora, con l'oro dell'Isola della Brina, quando avrai reso i dovuti servigi. In quanto ai consiglieri, le stregonerie di Khahkht hanno sopito i loro sospetti: sono certa che l'abbondanza di pesci, oggi, è opera sua, per tentare la loro cupidigia.»

«E anch'io e il mio compagno abbiamo sofferto per le sue stregonerie» disse Fafhrd. «Ma all'Anguilla d'Argento, a Lankhmar, tu avevi detto che parlavi a nome dell'Isola della Brina, mentre adesso risulta che parli solo a nome tuo e di Cif, in un consiglio formato da... quanti, dodici?»

«Ti aspettavi che il vostro compito si riducesse ad una facile navigazione?» ribatté lei. «Non sai che le missioni pericolose implicano traversie e venti avversi? Inoltre noi parliamo veramente a nome dell'Isola della Brina, perché io e Cif siamo i soli membri del consiglio che abbiano a cuore l'antica gloria dell'isola... e siamo entrambe membri di pieno diritto, ti assicuro, figlie uniche che hanno ereditato case, fattorie e posto in consiglio dai padri, dopo che (nel caso di Cif) i figli maschi sono morti. Da bambine abbiamo giocato insieme su queste colline, lei ed io, facendo rivivere nei nostri giochi la grandezza dell'Isola della Brina. Oppure, talvolta, eravamo regine dei pirati e devastavamo l'Isola. Ma soprattutto immaginavamo d'impadronirci del potere in consiglio, deponendo con la forza tutti gli altri membri...»

«Tanta violenza in due bambine?» Fafhrd non seppe trattenersi dall'interloquire. «Io ho sempre pensato che le bambine raccolgano fiori e intreccino ghirlande, e immaginino di essere mogli e madri...»

«... e passandoli tutti a fil di spada, e tagliando le gole alle loro mogli!» concluse Afreyt. «Oh, raccoglievamo anche fiori, qualche volta.»

Fafhrd ridacchiò, poi assunse un tono grave. «E così avete ereditato il pieno diritto di far parte del consiglio (Groniger vi nomina sempre con rispetto, anche se a mio avviso sospetta che ci sia qualcosa tra noi), e adesso avete scoperto un paio di vecchi dèi sperduti, e non potete essere certe che non vi tradiranno o non v'illuderanno con deliri senili; e uno di loro vi ha annunciato una grande invasione a tenaglia dei Mingol contro l'Isola della

Brina, in preparazione alla conquista del mondo; e basandovi su questo voi siete venute a Lankhmar e avete assoldato me e il Mouser come capitani mercenari, usando, immagino, le vostre ricchezze...»

«Cif è tesoriera del consiglio» replicò Afreyt con una smorfietta significativa. «È molto abile con le cifre e i rendiconti... così come io lo sono con la penna e con le parole, essendo la segretaria del consiglio stesso.»

«Eppure vi fidate di questo dio» insistette Fafhrd. «Questo vecchio dio che ama le forche e sembra trarne energia. Personalmente io sospetto di tutti i vecchi, uomini e dèi. A quanto ne so io, sono pieni di lascivia e d'avidità... e hanno una lunga esperienza di malvagità cui attingere per le loro subdole macchinazioni.»

«Lo ammetto» assentì Afreyt. «Però, tutto sommato, un dio è un dio. Quali che siano i pruriti malvagi che allignano nel suo vecchio cuore, quali che siano i suoi turpi pensieri di morte e di catastrofe, per prima cosa dev'essere fedele alla sua natura di divinità: perciò deve ascoltare ciò che narriamo e dire all'uomo la verità di quanto avviene in luoghi lontani, e profetizzare sinceramente... anche se può cercare di raggirarci con le parole, se non lo ascoltiamo con molta attenzione.»

«Tutto questo concorda con l'esperienza che ho fatto io stesso con quella genia» ammise Fafhrd. «Dimmi, perché questa viene chiamata la Collina del Cavallo a Otto Zampe?»

Senza batter ciglio al mutar d'argomento, Afreyt rispose: «Perché ci vogliono quattro uomini per trasportare una bara o il cadavere disteso di uno che è stato impiccato... o è morto in qualunque altro modo. Quattro uomini... otto gambe. Avresti potuto indovinarlo.»

«E qual è il nome di questo dio?»

Afreyt disse: «Odino.»

Fafhrd ebbe la stranissima sensazione che quel semplice nome facesse risuonare un gong dentro di lui... come se fosse sul punto di rievocare ricordi di un'altra vita. E poi, aveva un po' il tono del gergo incomprensibile parlato da Karl Treuherz, lo strano abitante di un altro mondo che era comparso per brevissimo tempo nelle vite di Fafhrd e del Mouser a cavalcioni del collo d'un serpente di mare bicefalo mentre loro si trovavano impegnati nella grande avventura guerresca contro i ratti sapienti della Lankhmar Sotterranea. Era solo un nome... e tuttavia dava la sensazione che le muraglie tra i mondi fossero scosse.

Nello stesso istante, Fafhrd stava guardando i grandi occhi di Afreyt e notava che le iridi erano viola anziché azzurre come gli erano sembrate

nella gialla luce delle torce all'Anguilla d'Argento... e poi si chiese come poteva scorgere il violetto, poiché quel tono era già svanito diverso tempo prima dal cielo, che adesso era notturno, rischiarato solo dalla luna di un giorno dopo il plenilunio, levatasi da pochi istanti sopra le montagne orientali.

Alle spalle di Afreyt una voce bianca annunciò serenamente, intonandosi alla notte: «Il dio dorme.»

Una delle fanciullette stava sull'imboccatura dell'intrico di vegetazione: una forma bianca ed esile nel chiaro di luna, coperta solo da un semplice camiciotto che le lasciava nuda una spalla. Fafhrd si stupì che la ragazzina non rabbrividisse nella gelida aria notturna. Le sue due compagne erano forme ancora più indistinte dietro di lei.

«Vi ha dato fastidio, Mara?» chiese Afreyt. (Fafhrd provò una sensazione strana anche nell'udire quel nome).

«Niente di nuovo» rispose la fanciulletta.

Afreyt disse: «Bene, metti gli stivali e il manto con il cappuccio... e anche voi, May e Gale. E seguite me e il gentiluomo straniero, abbastanza lontane perché non udiate quel che diremo, fino a Porto Salato. May, ce la farai a venire dal dio all'alba per portargli il latte?»

«Sì.»

«Sono le tue figlie?» chiese Fafhrd in un bisbiglio. Afreyt scosse il capo. «Cugine. Intanto» continuò

con voce altrettanto sommessa ma sbrigativa, «io e te discuteremo la tua immediata spedizione a Porto Freddo con i tuoi guerrieri.»

Fafhrd annuì, pur inarcando un po' le sopracciglia. Vi fu un. movimento fuggevole nell'aria sopra di loro, e lui si ritrovò a pensare alla sua amante d'una notte, ed a quella del Mouser, le invisibili principesse della montagna Hirriwi e Keyaira, e al loro fratello che veleggiava nella notte, il principe Faroomfar.

Il Gray Mouser attese che i suoi uomini avessero mangiato e fossero andati a letto nel dormitorio, non senza paterni ammonimenti sull'opportunità di comportarsi con prudenza nel porto dei loro datori di lavoro. Discusse brevemente i lavori dell'indomani con Ourph e Pshawri. Poi, guardandosi intorno con un'ultima smorfia enigmatica, si buttò il mantello sulla spalla sinistra, uscì nella sera gelida e si avviò verso l'Aringa Salata.

Sebbene lui e Fafhrd avessero fatto un lungo sonno ristoratore a bordo del *Relitto* (rifiutando l'alloggio a terra offerto loro da Groniger, benché

l'avessero accettato per i loro uomini), quella era stata una giornata lunga, faticosa e presumibilmente stancante... eppure adesso, con una certa sorpresa, sentì una nuova vita fremere dentro di lui. Ma la nuova vita che lo invadeva non s'impicciava dei molti problemi attuali che assillavano lui e Fafhrd, bensì gli diceva che era assurdo che durante le ultime tre lune lui avesse giocato solennemente a fare il capitano maniaco della disciplina, il navigatore prodigioso ed eroico e tutto il resto. Lui, un ladro, che capitanava altri ladri istruendoli nel mestiere di marinai e di guerrieri, che sarebbe stato per loro totalmente inutile quando fossero ritornati alla vecchia professione... Ridicolo! E tutto a causa di una donnetta che aveva luccichii aurei nei capelli e negli occhi verdi e che gli aveva assegnato una missione inaudita. Era davvero buffo.

Il chiaro di luna, filtrando quasi orizzontalmente, lasciava in ombra la stretta via ma rivelava i travi incrociati sopra la porta dell'Aringa Salata. Dove prendevano tutto quel legno, in un'isola tanto a nord? La domanda, se non altro, trovò risposta quando il Mouser entrò. La taverna era costruita con le grigie travi e tavole di navi naufragate o smantellate: una parete aveva ancora la curva a dorso di balena, e in un'altra il Mouser notò i fori e le conchiglie incastrate.

Una lenta occhiata intorno gli mostrò una mezza dozzina di marinai bizzarramente assortiti che bevevano in silenzio, e due isolani piuttosto giovani che giocavano a scacchi con tozzi pezzi modellati in pietra. Ricordava di aver visto quel mattino, in compagnia di Groniger, l'uomo che aveva il nero.

Senza una parola, si diresse verso la saletta interna, la cui bassa soglia era adesso occupata da una robusta vecchia bitorzoluta, seduta tutta curva su un basso sgabello, che sembrava la madre-strega di tutti i giganti e altri mostri innaturali.

L'oste ilthmarita gli si affiancò, asciugandosi le mani sul grembiule e dicendo sottovoce: «Il Covo della Fiamma è occupato, questa sera: una festa privata. Ti metterai nei guai con mamma Grum. Cosa vuoi ordinare?»

Il Mouser gli rivolse una dura occhiata silenziosa e proseguì. Mamma Grum lo guardò minacciosamente sotto le ispide sopracciglia. Lui ricambiò lo sguardo. L'ilthmarita scrollò le spalle.

Mamma Grum si scostò dallo sgabello, facendolo passare con un inchino nella saletta interna. Il Mouser girò per un attimo la testa, rivolgendo all'ilthmarita un freddo sorriso di superiorità mentre seguiva la vecchia. Uno degli isolani, alzando una torre nera per muoverla, roteò gli occhi in

tralice per osservare, sebbene tenesse la testa immobile e china sulla scacchiera quasi fosse immerso in profonde riflessioni.

Nella saletta interna era acceso un fuocherello, per offrire un po' di movimento e allietare l'occhio. Il grande focolare era al centro della stanza: una lastra di pietra piazzata quasi all'altezza della cintola. Una grande cappa di rame (il Mouser si chiese quale fondo di nave era servita un tempo a coprire) scendeva dal basso soffitto fino ad un braccio dalla lastra, e lo scarso fumo vi fluiva tortuosamente. Nella saletta erano sparsi alcuni tavolini scalfiti e graffiati, e alcune sedie. C'era un'altra porta.

Sul bordo del focolare stavano sedute vicine due donne dall'aspetto accettabile, ma logorate dalla vita. Il Mouser ne aveva vista una, quel pomeriggio, e aveva pensato che fosse una prostituta. L'abbigliamento piuttosto provocante che indossavano adesso, e le calze rosse di una di loro, confermavano l'ipotesi.

Il Mouser andò a una tavola un po' lontana dalle due, buttò il mantello su una sedia e si sedette su un'altra, da cui si potevano tenere d'occhio entrambe le porte. Intrecciò le dita e studiò impassibile le fiamme.

Mamma Grum tornò a sedersi sullo sgabello, alla soglia, voltando la schiena a tutti e tre.

Una delle donne dall'aria di prostituta fissava il fuoco e di tanto in tanto vi gettava pezzi di legno che cantavano e coloravano di verde e d'azzurro le fiamme, nonché ramoscelli neri e spinosi che sibilavano e crepitavano e bruciavano con ardenti vampe arancione. L'altra intrecciava un ripiglino fra le dita protese, con un lungo cappio di spago nero. Di tanto in tanto, il Mouser distoglieva lo sguardo dal fuoco per osservare le sue creazioni angolose.

Nessuna delle due donne badò al Mouser, ma dopo un po' quella che alimentava il fuoco si alzò, gli portò al tavolo una fiasca di vino e due boccaletti, ne riempì uno, e si fermò a guardarlo.

Il Mouser prese il boccale, assaggiò una sorsata, la trangugiò e posò il bicchiere, annuendo seccamente senza guardarla.

La donna ritornò all'occupazione precedente. Il Mouser tracannò qualche sorso di vino, di tanto in tanto, scrutando e ascoltando le fiamme. Con quella combinazione di crepitii e di canti, erano veramente rumorose nella piccola sala silenziosa: sembravano una voce giovanile e concitata, di volta in volta gaia e maliziosa. Talvolta il Mouser avrebbe giurato di distinguere parole e frasi.

E nelle fiamme, in uno spettacolo che si rinnovava continuamente, co-

minciò a vedere facce, o meglio una sola faccia che cambiava spesso espressione: un volto giovane e bello, dalle labbra mobilissime, talora aperto ed amabile, talora contratto da odii ed invidie (per un po', le fiamme brillarono verdi), talora quasi assurdamente deformato, come un volto intravisto attraverso l'aria calda al di sopra di un fuoco ardente. Anzi, una volta o due ebbe la sensazione che fosse il viso di una persona seduta dall'altra parte del fuoco, che talora si alzava a mezzo per scrutarlo attraverso le vampe e talora tornava ad acquattarsi. Provava quasi la tentazione di levarsi e andare a vedere dall'altra parte del focolare.

La cosa più strana, in quella faccia, era che appariva familiare al Mouser, sebbene non gli riuscisse d'identificarla. Rinunciò a lambiccarsi il cervello e si mise tranquillo, ascoltando più attentamente la voce della fiamma e cercando di sintonizzare le parole immaginarie con i movimenti delle labbra di quel volto.

Mamma Grum si alzò di nuovo e tornò indietro, inchinandosi. A questo punto entrò, senza piegarsi, una dama con il mantello rossiccio drappeggiato intorno alla metà inferiore del volto: ma il Mouser riconobbe gli occhi verdi pagliuzzati d'oro e si alzò. Cif rivolse un cenno con il capo a mamma Grum e alle due prostitute, si avvicinò al tavolo del Mouser, gettò il mantello sopra quello di lui e si sedette sulla terza sedia. Il Mouser le versò da bere, riempì il proprio boccale e si sedette a sua volta. Bevvero. Lei lo scrutò per qualche istante.

Poi: «Hai visto il volto nel fuoco e hai udito la sua voce?» chiese.

Il Mouser spalancò gli occhi e annuì, guardandola attentamente.

«Ma hai capito perché ti sembrava così familiare?»

Lui scosse rapidamente il capo, spostandosi in avanti sulla sedia, con un'espressione incuriosita ed ansiosa.

«Ti somiglia» disse Cif, con voce atona.

Il Mouser alzò le sopracciglia e socchiuse un po' la bocca. Era vero! Gli ricordava se stesso... quand'era più giovane, parecchio più giovane. O forse come si vedeva nello specchio, in quei giorni, solo quando era di un umore vanitoso e narcisista, e si vedeva immune all'affronto degli anni.

«Ma sai perché?» chiese Cif, che si era fatta a sua volta molto intenta.

Lui scosse il capo.

Cif si rilassò. «Non lo so neanch'io. Pensavo che tu lo sapessi. L'ho notato la prima volta che ti ho visto all'Anguilla, ma quanto al perché... è un mistero tra i misteri, per ora inaccessibile.»

«Per me, l'Isola della Brina è un nido di misteri» dichiarò lui, in tono si-

gnificativo. «Non ultimo, il fatto che voi abbiate finto di non conoscere me e Fafhrd.»

Lei annuì, si mise più eretta e disse: «Quindi credo che sia venuto il momento di spiegarti perché io e Afreyt siamo tanto certe di un'invasione dell'Isola della Brina da parte dei Mingol, mentre il resto del consiglio non ci crede affatto. No?»

Il Mouser annuì enfaticamente, sorridendo.

«Quasi un anno fa» proseguì lei, «io e Afreyt stavamo passeggiando sole nella brughiera a nord della città, come è nostra abitudine fin dall'infanzia. Rimpiangevamo le antiche glorie dell'Isola della Brina e i suoi dèi perduti (o abbandonati dagli uomini), augurandoci il loro ritorno affinché l'isola potesse avere una guida più sicura e venisse preavvertita dei pericoli. Era un giorno dal clima e dai venti mutevoli, alla fine della primavera ma non ancora in estate, con l'aria viva, ora luminosa e ora tetra, e le nubi che passavano davanti al sole. Eravamo appena giunte in cima a un'altura quando ci siamo imbattute nel corpo di un giovane riverso sull'erica con gli occhi chiusi e la testa rovesciata all'indietro, che sembrava moribondo o agli ultimi stadi dello sfinimento... come se fosse stato gettato a riva dall'ultima grande ondata di qualche tempesta inimmaginabile.

«Indossava una semplice tunica di stoffa tessuta in casa, molto lisa, e sandali semplicissimi e consunti, con i cinghioli sfrangiati, e una vecchissima cintura vagamente ornata con effigi di mostri; eppure fin dal primo istante ero quasi sicura che fosse un dio.

«L'avevo capito da tre cose. Dalla sua immaterialità: sebbene potessi toccarlo, quasi vedevo l'erica schiacciata attraverso le sue diafane carni. Dalla sua bellezza soprannaturale: era il volto della fiamma, benché disteso, sereno quasi della serenità della morte. E dall'adorazione che mi ero sentita nascere nel cuore.

«E l'ho compreso anche dal modo in cui si comportava Afreyt (che subito s'era inginocchiata come me al suo fianco ma dall'altra parte) sebbene ci fosse qualcosa d'innaturale nel suo comportamento: qualcosa che indicava un sorprendente risvolto dei fatti quando l'abbiamo interpretato nel modo giusto, il che non si è verificato allora. (Ne parlerò dopo).

«Sai quello che dicono, che un dio muore quando i suoi credenti l'abbandonano completamente? Bene, si sarebbe detto che l'ultimo adoratore di *quello* stesse morendo, in Nehwon. O come se (e questo è più vicino alla verità) tutti i suoi adoratori fossero morti nel suo mondo e lui fosse stato scagliato fuori, negli spazi turbinosi tra i mondi, ad annegare o nuotare, a

sopravvivere o perire a seconda dell'accoglienza che avrebbe ricevuto nel nuovo mondo sulle cui rive l'avrebbe gettato il caso. Io credo che gli dèi abbiano il potere di viaggiare tra i mondi: e tu? Sia involontariamente che di proposito. E chi sa quali imprevedibili tempeste potrebbero incontrare durante il viaggio tenebroso?

«Ma non ho perso tempo a formulare ipotesi, quel giorno miracoloso di un anno fa. No, gli massaggiavo i polsi e il petto, premendogli la mia guancia calda contro la sua raggelata e forzandogli le labbra con la lingua (aveva le mascelle disserrate). Con le mie labbra aperte premute sulle sue (e stringendogli le narici tra pollice e indice), gli inviavo nei polmoni l'aria fresca appena respirata, mentre lo pregavo con fervore, mentalmente, sebbene io sappia ciò che si dice, che gli dèi odono solo le nostre parole ma non i pensieri. Un estraneo, se per caso ci avesse visti, avrebbe creduto che fossimo al secondo o al terzo atto d'amore, e che io cercassi febbrilmente di riaccendere i suoi ardori.

«Nel frattempo Afreyt (ecco di nuovo la cosa innaturale cui accennavo prima) sembrava altrettanto indaffarata dall'altra parte, eppure mi sembrava di essere io sola a fare tutto il lavoro. La spiegazione è venuta in seguito.

«Il mio dio dava segni di vita. Le palpebre fremevano, sentivo il suo petto muoversi, mentre le sue labbra incominciavano a ricambiare i miei baci.

«Ho stappato la mia borraccia d'argento e gli ho fatto sgocciolare un po' d'acquavite tra le labbra, alternando alle gocce altri baci e altre parole di conforto e di tenerezza.

«Infine lui ha aperto gli occhi (bruni pagliuzzati d'oro, come i tuoi) e col mio aiuto ha alzato la testa, mormorando parole in una lingua sconosciuta. Io ho risposto in tutte le lingue a me note, ma lui si è limitato ad aggrottare la fronte scuotendo la testa. Per questo so che non era un dio di Nehwon: è naturale, non ti sembra?, che un dio, onnisciente nel suo mondo, si senta un po' smarrito all'inizio quando si trova scagliato in un altro. Doveva ancora abituarsi.

«Infine ha sorriso e ha levato la mano al mio seno, guardandomi con aria interrogativa. Gli ho detto il mio nome. Lui ha annuito e ha mosso le labbra, ripetendolo. Poi si è toccato il petto e ha pronunciato il nome "Loki"».

A questa parola il Mouser ebbe sensazioni e pensieri simili a quelli provati da Fafhrd nell'udire "Odino": di altre vite e altri mondi, e della lingua di Karl Treuherz e del piccolo dizionario lankhmarese-tedesco e tedesco-lankhmarese che aveva dato a Fafhrd. Nello stesso momento, ma per quel

momento soltanto, vide tra le fiamme il volto di fuoco tanto simile al suo: pareva ammiccare. Aggrottò la fronte, pensieroso.

Cif continuò: «Poi gli ho fatto mangiare qualche boccone di carne, che lui ha preso dalle mie dita, mangiando parcamente e sorseggiando altra acquavite, mentre io gli insegnavo le parole, indicando questo e quello. Fuocoscuro, quel giorno, fumava e fiammeggiava, e lui si mostrava molto interessato. Perciò ho preso dalla borsa selce e acciarino e li ho battuti, dicendo "fuoco". Lui ne è rimasto deliziato, e pareva che traesse forza dalle scintille e dalla paglia che bruciava e dalla stessa parola. Ha accarezzato le fiammelle, come se non lo scottassero. Questo mi ha spaventata un po'.

«Così è trascorsa la giornata: ero completamente smarrita in lui, ignara di tutto tranne di ciò che colpiva la sua fantasia di momento in momento. Era uno scolaro meraviglioso. Gli nominavo gli oggetti sia nella nostra lingua dell'Isola della Brina che in basso lankhmarese, pensando che gli sarebbe stato utile per le altre terre.

«È venuta la sera. Ho aiutato il dio ad alzarsi. La pallida luce che l'investiva sembrava dissolvere un po' la sua figura pallida.

«Ho teso una mano nella direzione di Porto Salato, per indicare che dovevamo andare là. Lui ha fatto segno di sì con impazienza (credo che fosse attratto dal fumo e dal fuoco), e ci siamo avviati. Lui si appoggiava a me.

«Allora il mistero di Afreyt si è chiarito. Lei non sarebbe venuta con noi! Poi ho visto, sebbene indistintamente, la figura che *lei* aveva soccorso, curato e istruito, come io avevo fatto con Loki: la figura di un uomo (o meglio un dio) vecchio e fragile, barbuto e con un occhio solo, che all'inizio giaceva accanto a Loki. Io avevo avuto il potere di scorgere soltanto l'uno, e Afreyt l'altro!».

«Una circostanza davvero prodigiosa» commentò il Mouser. «Forse il simile attira il simile, e così si rivela. Ascolta: l'altro dio, per caso, somigliava a Fafhrd? A parte il fatto che aveva un occhio solo, naturalmente.»

Cif annuì di slancio. «Un Fafhrd più vecchio, come se fosse stato suo padre. Me l'ha fatto notare Afreyt. Oh, senza dubbio tu devi sapere qualcosa di questo mistero!»

Il Mouser scosse il capo. «Solo un'intuizione.» Poi chiese: «Qual era il *suo* nome... il nome del dio più vecchio?»

(Cif glielo disse).

«Bene, e poi cos'è successo?»

«Ci siamo separati. Io ho condotto a Porto Salato il dio Loki, appoggiato al mio braccio. Era ancora molto debole. Sembra che un solo adoratore ba-

sti appena per mantenere vivo e visibile un dio, per quanto sia attiva la sua mente: perché ora mi indicava oggetti e azioni e stati e li nominava in brinico, in basso lankhmarese (e anche in alto lankhmarese!), prima che li nominassi io, segno certo del suo intelletto divino.

«Nel contempo, nonostante la sua debolezza, cominciava a dar segno di un crescente interesse per me (voglio dire per la mia persona), e io stavo rapidamente perdendo i dubbi circa il modo in cui avrei potuto fargli passare il tempo quando l'avessi portato a casa mia. Ora, io ero molto felice di aver trovato (così speravo) un nuovo dio per l'Isola della Brina. E dovevo adorarlo, se non altro per tenerlo in vita. Ma ero piuttosto riluttante a portarlo nel mio letto, per quanto la sua carne si rivelasse spettralmente immateriale al contatto (ammesso che restasse così!).

«Oh, immagino che ci sarei stata, se si fosse arrivati a questo; tuttavia, c'è qualcosa che non mi va nell'idea di dormire con un dio: un grande onore, certo, ma (tanto per citare un inconveniente) non ci si può aspettare fedeltà (ammesso che la si desideri), e tantomeno da un dio capriccioso e gaio e malizioso come si stava dimostrando quel Loki! Inoltre, volevo essere in grado di soppesare con mente lucida le predizioni e gli avvertimenti per l'Isola della Brina che speravo di ottenere da lui: non con la mente stordita dal rapporto amoroso e influenzata da tutte le piccole fantasie e paure che accompagnano una completa infatuazione.

«Ma poi le cose si sono messe in modo tale che non ho dovuto prendere la decisione. Passando davanti a questa taverna lui è rimasto attratto da un guizzante bagliore rosso ed è entrato senza destare l'attenzione (era ancora invisibile a tutti, me eccettuata). Io l'ho seguito (e questo ha attirato su di me diverse occhiate, poiché sono una rispettabile consigliera) e gli sono andata dietro mentre si dirigeva verso il pulsante bagliore del fuoco fino in questa stanza, dov'era in corso una festa chiassosa e il focolare divampava. Davanti ai miei occhi si è fuso nelle fiamme, unendosi a loro.

«Gli sgavazzatori sono rimasti un po' sconcertati dalla mia intrusione, ma dopo averli guardati con un sorriso mi sono limitata ad andarmene, agitando la mano e dicendo: "Buon divertimento!"... anche a Loki. Ho supposto che fosse andato dove più gli piaceva».

Cif indicò le fiamme che danzavano, poi si rivolse al Mouser con un sorriso. Lui ricambiò il sorriso, scuotendo stupito la testa.

Cif continuò: «Perciò sono tornata a casa soddisfatta, ma non prima di aver riservato il Covo della Fiamma (come ho scoperto che si chiamava questa saletta) per la notte seguente.

«Il giorno dopo ho ingaggiato due prostitute per la serata (in modo che Loki potesse divertirsi) e mamma Grum perché facesse da custode e ci assicurasse la voluta intimità.

«La serata è andata come avevo previsto. Loki aveva effettivamente preso alloggio stabile qui nel fuoco, e dopo un po' sono riuscita a parlargli e a ottenere risposte ad alcune domande, sebbene non apprendessi ancora nulla che fosse utile all'Isola della Brina. Mi sono messa d'accordo con l'ilthmarita, riservandomi il Covo della Fiamma per una sera la settimana, e ho concluso accordi analoghi con Hilsa e Rill, perché venissero quelle notti a intrattenere e far divertire il dio. Hilsa, il dio è stato con te, stasera?», chiese alla donna che portava le calze rosse e alimentava il fuoco.

«Due volte» rispose sbrigativamente quella, con voce roca. «È uscito invisibile dal fuoco e c'è rientrato. È soddisfatto.»

«Ti chiedo perdono, dama Cif» s'intromise il Mouser. «Come giudicano questo commercio intimo con un dio invisibile, queste professioniste? Eh? M'incuriosisce.»

Cif guardò le due donne sedute accanto al fuoco.

«Come avere un topo che si arrampica sotto le gonne» rispose Hilsa con un breve risolino, dondolando la gamba calzata di rosso.

«O un rospo» la corresse la sua compagna. «Sebbene dimori nelle fiamme, il suo corpo è freddo.» Rill aveva deposto il suo ripiglino; congiunse le mani, intrecciando le dita, per gettare ombre sul muro: giganteschi lupi mannari dagli orecchi a punta, grandi serpenti di mare, draghi, e streghe dal naso e dalla bazza lunghi. «Gli piacciono» commentò.

Il Mouser annuì pensoso, osservando per un po' le ombre, poi tornò a guardare il fuoco.

Cif continuò: «Ben presto ho compreso che il dio cominciava ad acclimatarsi a Nehwon, ad adattarvi la mente, protendendosi verso i confini più remoti; e i suoi oracoli sono divenuti più calzanti. Nel frattempo Afreyt, con cui conferivo ogni giorno, si prendeva cura del vecchio Odino nella brughiera, più o meno nello stesso modo (sebbene si servisse di fanciullette per confortarlo e sollazzarlo, anziché di donne adulte, poiché era un dio più vecchio), sollecitando da lui importanti profezie.

«Loki è stato il primo ad avvertirci che i Mingol erano in movimento, radunavano navi per attaccare l'Isola della Brina, e aizzati da Khahkht stavano per raggiungere l'acme della follia sanguinaria. Afreyt, indipendentemente da me, ha interrogato Odino, il quale ha confermato punto per punto.

«Quando abbiamo chiesto cosa dovevamo fare, tutt'e due hanno suggerito (anche stavolta indipendentemente l'uno dall'altro) che cercassimo due certi eroi a Lankhmar e li inducessimo a portare le loro bande in difesa dell'isola. Sono stati molto precisi, indicando i vostri nomi e la vostra ubicazione e dicendo che eravate i loro uomini, lo sapeste o no in questa vita; e per quanto li interrogassimo non hanno cambiato una parola di ciò che avevano detto. Ascolta, Gray Mouser: non hai mai conosciuto il dio Loki, prima d'ora? Sii sincero».

«Sulla mia parola, non l'ho mai conosciuto, dama Cif» confessò lui. «E non sono in grado di spiegare il mistero della rassomiglianza più di quanto possa farlo tu. Tuttavia c'è una certa strana familiarità nel nome, e anche in quello di Odino, come se li avessi uditi nei sogni o negli incubi. Ma per quanto mi lambicchi il cervello, non riesco a chiarirmi le idee.»

«Bene» riprese Cif dopo una pausa. «I due dèi hanno continuato a consigliarci di cercarvi, e perciò mezzo anno fa io e Afreyt ci siamo imbarcate per Lankhmar... con i risultati che conosci.»

«Dimmi, dama Cif» chiese il Mouser, strappandosi alla contemplazione del fuoco, «come avete fatto tu e dama Afreyt a ritornare all'Isola della Brina dopo che la stregonesca tormenta di Khahkht vi aveva strappate dall'Anguilla d'Argento?»

«È finito tutto tanto rapidamente quanto lungo invece era stato il nostro viaggio per arrivare fin lì» rispose lei. «Un attimo prima eravamo nella sua gelida stretta, travolte e accecate dal ghiaccio sospinto dal vento, assordate da una risata tonante. L'attimo dopo venivamo afferrate da due creature volanti femminili che ci hanno trasportate a velocità vertiginosa attraverso l'oscurità fino a una tiepida caverna dove ci hanno lasciate ansimanti. Ci hanno detto che erano le due figlie di un re della montagna.»

«Hirriwi e Keyaira, ci scommetterei!» esclamò il Mouser. «Devono essere dalla nostra parte.»

«E chi sono?» chiese Cif.

«Principesse della montagna, che io e Fafhrd abbiamo conosciuto in passato. Invisibili come il riverito abitatore del fuoco qui presente.» Il Mouser accennò alle fiamme. «Il loro padre regna sulla maestosa Rampa delle Stelle.»

«Ho sentito parlare di quella vetta e del temuto Oomforafor, il suo re, che secondo alcuni è alleato di Khahkht insieme al figlio Faroomfar. Le figlie contro il padre e il fratello: sarebbe naturale. Bene: io e Afreyt, dopo aver ripreso fiato, siamo scese all'imboccatura della caverna... e ci siamo

trovate a guardare l'Isola della Brina e Porto Salato da un punto a metà altezza di Fuocoscuro. Con una certa difficoltà, siamo tornate a casa attraverso le rocce e il ghiacciaio.»

«Il vulcano» fece pensieroso il Mouser. «Ancora il legame tra Loki e il fuoco.» La sua attenzione era stata attratta nuovamente dalle ipnotiche fiamme.

Cif annuì. «In seguito, Loki e Odino ci hanno tenute informate dell'avanzata dei Mingol verso l'Isola della Brina... e della vostra. Poi, quattro giorni fa, Loki ha incominciato una cronaca dei vostri incontri con la mostreme di ghiaccio di Khahkht. Il resoconto era molto vivido: talvolta si sarebbe giurato che pilotasse lui stesso una delle navi. Sono riuscita a farmi riservare il Covo della Fiamma le sere successive (come ho fatto anche per le tre notti ed i tre giorni seguenti), e così abbiamo potuto seguire i dettagli della lunga fuga o del lungo inseguimento... che, per la verità, è diventato piuttosto monotono.»

«Avresti dovuto esserci» mormorò il Mouser.

«Loki mi ha fatta sentire come se fossi presente.»

«A proposito» disse distrattamente il Mouser, «avrei pensato che avessi affittato il Covo della Fiamma tutte le notti, da quando hai qui il tuo dio.»

«Non nuoto nell'oro» lo informò lei, senza risentimento. «Inoltre, Loki ama la varietà. Le risse che scoppiano tra gli altri, qui, lo divertono: sono state quelle ad attirarlo, la prima volta. E poi il consiglio avrebbe sospettato ancor più delle mie attività.»

Il Mouser annuì. «Mi è parso di riconoscere uno scagnozzo di Groniger che giocava a scacchi là fuori.»

«Taci» ingiunse Cif. «Ora devo consultare il dio.» La sua voce era divenuta un po' cantilenante nelle ultime fasi del racconto, e lo diventò ancora di più quando, senza transizioni, lei invocò: «Ora, dio Loki, parlaci dei nostri nemici oltre il mare e nei regni del ghiaccio. Parlaci del crudele e freddo Khahkht, di Edumir dei Mingol Antiorari e di Gonov dei Mingol Orari. Hilsa e Rill, cantate con me per il dio.» E la sua voce divenne una nenia sonnolenta a due toni, senza parole, cui si unirono le altre: la voce rauca di Hilsa, quella leggermente stridula di Rill, e un brontolio sommesso che dopo un po' il Mouser scoprì che proveniva da mamma Grum, tutti sintonizzati sul fuoco e sulla sua voce di fiamma.

Il Mouser si perse in quello strano miscuglio di note e all'improvviso la crepitante voce della fiamma, come per una magia onirica, divenne perfettamente articolata, mormorando rapidamente in basso lankhmarese, con

qualche parola estranea, inquietante quanto lo stesso nome del dio:

«Nubi di tempesta s'addensano intorno all'Isola della Brina. La natura fa ribollire la sua bile più nera. I mostri si muovono, gl'incubi si moltiplicano, niss e nicor, drow e troll.» (Questi ultimi quattro nomi apparvero tutti strani al Mouser, soprattutto il suono squillante di "troll"). «Suonate l'allarme, fate rullare il tamburo: fra tre giorni verranno i Mingol, i Mingol Orari dall'oriente, navi con teste di cavallo e bestie umane. Ingannateli tutti astutamente: guidateli sul mare vorticoso, alla conca vertiginosa che discende. Affidatevi al vortice, guardatevi dai troll! I Mingol devono morire, giù nell'inferno d'alghe, senza mai trarre un facile respiro, soffrendo una morte infinita, un'eterna sofferenza, eterna morte in vita. La follia dei Mingol arde per sempre! Mai tornerà la pace!»

La voce della fiamma si frantumò in una scarica di crepitii esplosivi che infransero la magia onirica e spinsero il Mouser a balzare in piedi con un gran sussulto, dimentico della sonnolenza. Fissò il fuoco, gli girò intorno rapidamente, lo scrutò con attenzione dall'altra parte, poi roteò fulmineo lo sguardo sull'intera saletta. Nulla! Fissò cupo Hilsa e Rill. Quelle lo guardarono tranquille e dissero all'unisono: «Il dio ha parlato.» Ma il senso di una presenza aveva abbandonato il fuoco e la stanza, senza lasciarsi dietro neppure un buco nero in cui avrebbe potuto essersi ritratta... a meno che (pensò il Mouser) si fosse ritratta in *lui*, poiché questo avrebbe spiegato la sensazione d'energia inquieta e di pensiero ardente che s'era impossessata di lui, mentre la litania che preannunciava la fine dei Mingol ricorreva continuamente nella sua memoria. "È possibile?", si chiese, e rispose a se stesso con un immediato e risonante "Sì!".

Tornò accanto a Cif, che si era alzata a sua volta. «Abbiamo tre giorni» disse lei.

«Così pare» assentì il Mouser; poi: «Sai qualcosa dei troll? Che cosa sono?»

«Stavo per chiedertelo» rispose lei. «La parola mi è sconosciuta, come sembra che lo sia anche a te.»

«I vortici, allora» insistette lui, riflettendo. «Ce n'è qualcuno, intorno all'isola? Qualche storia di marinai...»

«Oh, sì... Il Grande Gorgo al largo della costa rocciosa orientale dell'isola, con le sue correnti rapide e infide e le sue maree ingannevoli, il Grande Gorgo dal quale l'isola ricava tutto il legno che possiede, dopo che è stato gettato sulla Spiaggia delle Ossa Sbiancate. Si forma regolarmente ogni giorno. I nostri marinai lo conoscono bene, e lo evitano più di qualunque

altro pericolo.»

«Bene! Devo prendere il mare e cercarlo e imparare a conoscerne ogni caratteristica, e come appare e scompare. Avrò bisogno di una piccola imbarcazione a vela, perché il *Relitto* è fermo per le riparazioni. C'è poco tempo. Sì, e avrò bisogno anche di altro denaro: argento per i miei uomini, da spendere a terra.»

«Prendere il mare per andar dove?» chiese Cif, trattenendo il respiro. «Perché intendi precipitarti nelle fauci di un simile pericolo?» Ma nei suoi occhi spalancati, il Mouser credette di veder spuntare la risposta a quelle domande.

«Per affondare i tuoi nemici» rispose con voce sonante. «Non hai udito la profezia di Loki? La realizzeremo. Affonderemo almeno un'orda dei Mingol prima che mettano piede sulla Terra della Brina! E se, con l'aiuto di Odino, Fafhrd e Afreyt riusciranno a sistemare i Mingol Antiorari con la stessa abilità, la nostra missione sarà compiuta!»

Negli occhi di Cif balenò un'espressione di trionfo ardente quanto quella degli occhi del Mouser.

La luna calante era alta a sud-ovest e le stelle più fulgide brillavano ancora, ma ad oriente il cielo aveva incominciato a schiarirsi nell'alba, quando Fafhrd condusse i suoi dodici guerrieri fanatici verso nord, fuori Porto Salato. Ognuno di loro indossava vesti pesanti per affrontare i ghiacci, e portava l'arco lungo, la faretra, un pacco di frecce di scorta, l'ascia fissata alla cintura e un sacco di provviste. Skor veniva alla retroguardia, intento a far rispettare l'ordine di silenzio assoluto impartito da Fafhrd mentre attraversavano la città, in modo che quella violazione dei regolamenti portuali passasse inosservata. Fatto quasi miracoloso, non avevano incontrato nessuno. Forse gli abitanti dell'Isola della Brina dormivano più profondamente del solito perché molti di loro erano rimasti alzati fino a tardi per salare la mostruosa quantità di pesci catturati: l'ultimo peschereccio stracarico era rientrato dopo l'imbrunire.

Insieme ai guerrieri venivano May e Mara, con gli stivali morbidi e i mantelli con cappuccio; la prima portava una brocca di latte appena munto per il dio Odino, l'altra doveva guidare la spedizione attraverso l'isola fino a Porto Freddo, come aveva insistito Afreyt: "perché è nata in una fattoria di Porto Freddo e conosce la strada, e perché è in grado di reggere l'andatura di qualunque uomo".

Fafhrd aveva annuito dubbioso nell'udire queste parole. Non gli andava

di assumersi la responsabilità di una ragazzina che portava il nome della sua innamorata dell'adolescenza. E non gli andava neppure di lasciare al Mouser e alle due donne la direzione di tutto, a Porto Salato, adesso che c'era tanto da fare; oltretutto il nuovo compito di studiare il Grande Gorgo e il suo comportamento avrebbe tenuto impegnato il Mouser per un giorno almeno, mentre sarebbe stato più adatto all'esperienza marinaresca di Fafhrd. Ma avevano discusso tutti e quattro, a mezzanotte, nella cabina del *Relitto*, dietro gli oblò chiusi, mettendo in comune tutto ciò che sapevano e le profezie dei due dèi, e così era stato deciso.

Il Mouser avrebbe portato con sé Ourph, per la sua antica conoscenza del mare, e Mikkidu, per tenerlo a bada, a bordo di un piccolo peschereccio appartenente alle due donne. Pshawri sarebbe restato a dirigere le riparazioni del *Relitto* e del *Falco Marino* (secondo i consigli dei tre Mingol rimasti a Porto Salato), cercando di far credere che i guerrieri di Fafhrd fossero ancora a bordo della galea. Cif e Afreyt sarebbero andate a turno ai moli per impedire a Groniger di curiosare e per affrontare gli eventuali imprevisti.

Bene, il trucco doveva funzionare, si disse Fafhrd: gli isolani erano tipi ottusi, duri e semplici, ignari delle sottigliezze. Senza dubbio il Mouser era apparso abbastanza sicuro di sé: irrequieto e incalzante, con gli occhi lampeggianti, canterellando sottovoce una melodia.

L'aurora arrossava il basso cielo a oriente mentre Fafhrd procedeva tra l'erica alla testa della colonna, allungando il passo, con un orecchio sintonizzato sulle voci degli uomini che lo seguivano e su quelle - più lievi - delle fanciullette. Un'occhiata bastò a dirgli che procedevano in ordine serrato e che Mara e May stavano immediatamente dietro di lui.

Quando sulla sinistra apparve la Collina delle Forche, udì le torve esclamazioni degli uomini. Un paio sputarono per scongiurare il funesto presagio.

«Porta i miei saluti al dio, May» disse Mara.

«Se rimarrà sveglio abbastanza per fare qualcosa di più che bere il latte e riaddormentarsi» replicò May, mentre lasciava la spedizione e si dirigeva verso la collina, con la brocca di latte, tra le ombre della notte ormai quasi disperse.

Alcuni uomini lanciarono di nuovo cupe esclamazioni, e Skor intimò di far silenzio.

Mara disse sottovoce a Fafhrd: «Qui deviamo un po' verso sinistra per evitare il ghiacciaio di Fuocoscuro, che aggireremo attraverso il centro

dell'isola fin dove si congiunge al ghiacciaio di Monte Inferno.»

Fafhrd pensò *ma che nomi allegri*, e guardò avanti. L'erica e la ginestra spinosa si andavano diradando, e cominciavano ad apparire tratti di roccia scistosa coperta da licheni.

«Come si chiama questa parte dell'Isola della Brina?» chiese alla ragazzetta.

«Terre della Morte» rispose lei.

Ancora, pensò Fafhrd. *Bene, comunque il nome è adatto ai pazzi Mingol massacratori, e anche a questo dio Odino che ama tanto le forche.*

Il Mouser era il più alto dei quattro ometti robusti che attendevano al limitare del molo pubblico. Pshawri, che gli stava al fianco, aveva l'aria attenta e risoluta, sebbene fosse ancora un po' pallido. Una fascia gli avvolgeva la fronte. Ourph e Mikkidu sembravano due monaci: uno grinzoso e saggio, l'altro giovane e piuttosto depresso.

La scogliera di sale, a oriente, nascondeva appena il sol levante, che scintillava lungo la cresta cristallina e riversava luce sull'altra metà del porto e sulla flotta di pescherecci in partenza. Il Mouser seguì con lo sguardo quei piccoli vascelli. Sarebbe stato logico che gli isolani fossero soddisfatti dell'eccezionale pesca del giorno precedente: ma no, oggi sembravano ancora più smaniosi, come se avessero dovuto pescare per tutto Nehwon o se una cantilena impaziente li assillasse, come quella che adesso assillava il Mouser: *I Mingol devono morire, giù nell'inferno d'alghe...* Sì, dovevano sprofondare nell'inferno! E il tempo passava, e dov'era Cif?

La domanda trovò risposta quando una barchetta a remi arrivò silenziosamente vicinissima al porto, mossa da mamma Grum che sedeva a poppa e faceva dimenare un remo a destra e a sinistra, come la coda di un pesce. Quando Cif si alzò, al centro della barca, la sua testa si trovò al livello del molo. Afferrò la mano che il Mouser le porgeva, e salì con due lunghi passi.

«Poche parole» disse. «Mamma Grum vi porterà allo *Spiritello*.» E consegnò una borsa al Mouser.

«Solo argento» gli disse, arricciando il naso, quando lui fece per guardarci dentro.

Il Mouser la passò a Pshawri. «Due pezzi a ogni uomo al cader della notte, se non sarò tornato» ordinò. «Falli lavorare sodo. Il *Relitto* dev'essere in condizioni di tenere il mare, al più tardi domani a mezzogiorno. Va'.»

Pshawri fece il saluto e se ne andò.

Il Mouser si rivolse agli altri. «Giù, nella barca.»

Ubbidirono, Ourph impassibile e Mikkidu lanciando un'occhiata apprensiva alla truce barcaiola. Cif sfiorò il braccio del Mouser, che si voltò verso di lei.

Cif lo fissò dritto negli occhi. «Il Gorgo è pericoloso» disse. «Ecco qualcosa che forse può placarlo, se dovesse intrappolarti. Se è necessario, lancialo al centro esatto del vortice. Custodiscilo bene e tienilo segreto.»

Stupito dal peso del piccolo oggetto cubico che Cif gli aveva messo in mano, il Mouser lo sbirciò di sottecchi. «Oro?» mormorò, sbalordito. Era lo scheletro di un cubo, solo dodici spigoli corti e tozzi e luccicanti.

«Sì» rispose lei, con voce atona. «Le vite sono più preziose.»

«E c'è qualche superstizione...?»

«Sì» tagliò corto lei.

Il Mouser annuì, intascò scrupolosamente il cubo, e senza aggiungere una parola scese nella barca. Mamma Grum mosse il remo avanti e indietro, portandoli verso l'unico peschereccio rimasto ancora nel porto.

Cif li seguì con lo sguardo, mentre la barca emergeva nella luce del sole. Dopo un po' sentì anche lei il sole sulla testa, e seppe che traeva riflessi aurei dai suoi scuri capelli. Il Mouser non si voltò indietro neppure una volta: lei non voleva che lo facesse. La barca raggiunse lo *Spiritello,* e i tre uomini salirono agilmente a bordo.

Lei avrebbe giurato che non c'era nessuno lì vicino, ma poi udì qualcuno che si schiariva la gola dietro di lei. Attese qualche istante, poi si voltò.

«Padron Groniger» disse, salutando.

«Padrona Cif» rispose quello, in tono altrettanto blando. Non aveva l'aria di uno venuto a curiosare.

«Stai mandando in missione gli stranieri?» domandò dopo qualche attimo.

Cif scosse il capo, lentamente. «Ho noleggiato loro una nave, mia e di dama Afreyt. Forse vanno a pesca.» Scrollò le spalle. «Come ogni altro isolano, cerco di guadagnare un tallero quando posso, e la pesca non è l'unico sistema. Oggi non sei al comando del tuo peschereccio?»

Groniger scosse il capo a sua volta. «Un mastro del porto deve pensare in primo luogo alle responsabilità della sua carica, padrona. L'altro straniero non si è ancora visto, oggi. E neppure i suoi uomini...»

«E allora?» chiese Cif, vedendo che lui esitava.

«... sebbene vi sia un gran chiasso sottocoperta, sulla sua galea, come se stessero lavorando.»

Cif annuì e si voltò a guardare lo *Spiritello* che aveva alzato la vela e si

dirigeva verso l'uscita del porto, e la barchetta che si allontanava con quell'unica figura tozza dai capelli scarmigliati.

«È stata indetta una riunione del consiglio per questa sera» disse Groniger, come se gli fosse venuto in mente solo in quel momento. Lei annuì senza voltarsi. L'uomo aggiunse distrattamente, a titolo di spiegazione: «È stato chiesto un rendiconto, dama tesoriera, di tutte le monete d'oro e dei tesori brinici affidati alla tua custodia: la freccia d'oro della verità, i dischi d'oro dell'unità, il cubo d'oro dell'onestà...»

Lei annuì di nuovo, poi si portò la mano alla bocca. Groniger udì uno sbadiglio soffocato. Il sole brillava fulgido sulla chioma di Cif.

A metà pomeriggio la banda di Fafhrd si era addentrata nelle Terre della Morte, una distesa di roccia scura e spoglia, costellata di macigni, tra basse muraglie glaciali a un tiro d'arco sulla sinistra e ancora più vicine sulla destra: una specie di ampio valico. Il sole calante batteva caldo, ma la brezza era gelida. Il cielo azzurro sembrava vicinissimo.

Per primo veniva il più giovane dei suoi guerrieri, disarmato. (Un uomo disarmato scruta per cercare i nemici, non li affronta). Una quarantina di braccia più indietro procedeva Mannimark, e dietro di lui il grosso della schiera, guidata da Fafhrd, che aveva accanto Mara, mentre Skor stava sempre alla retroguardia.

Una grossa lepre bianca balzò allo scoperto e sfrecciò via, incrociandoli e precipitandosi nella direzione da cui erano venuti: spiccava balzi fantastici, come se fosse atterrita. Fafhrd richiamò con un cenno gli uomini che lo precedevano e dispose i due terzi delle sue forze dove c'erano macigni per nascondersi in un'imboscata, e ne affidò il comando a Skor con l'ordine di tenere quella posizione e d'impegnare a vista qualunque nemico con un rapido lancio di frecce, ma senza caricare in nessun caso. Poi si affrettò a guidare il resto, lungo un percorso riparato, sul ghiacciaio più vicino. Skullick, Mara ed altri erano con lui. Finora, la ragazzina s'era dimostrata all'altezza di quanto aveva detto di lei Afreyt, e non aveva causato fastidi.

Mentre guidava cautamente la sua piccola schiera sul ghiaccio, il silenzio delle alture venne rotto dal fremito delle corde degli archi e da acute grida provenienti dalla direzione dell'imboscata e più avanti.

Dall'alto, Fafhrd poté vedere i suoi uomini, e, quasi a un tiro d'arco più avanti, nel passo, un gruppo di una quarantina d'uomini: Mingol, a giudicare dalle tonache e dai cappelli di pelliccia e dagli archi ricurvi. Gli uomini piazzati in imboscata e una dozzina di Mingol si scambiavano scariche di

frecce. Uno dei Mingol era caduto, e i comandanti sembravano intenti a discutere. Fafhrd si affrettò a fissare la corda del suo arco, ordinando ai quattro uomini che l'accompagnavano di fare altrettanto, e lanciarono le frecce da quella posizione sul fianco. Un altro Mingol fu colpito, uno di quelli che discutevano. Cinque o sei risposero al fuoco, ma Fafhrd e i suoi avevano il vantaggio della posizione più elevata. Gli altri si buttarono al riparo. Uno saltellò rabbiosamente avanti e indietro, ma i compagni lo trascinarono dietro le rocce. Dopo un po' i Mingol, tutti a quanto poteva vedere Fafhrd, cominciarono a ritornare nella direzione da cui erano giunti, portandosi via i feriti.

«E adesso li carichiamo e li annientiamo?» propose Skullick, con un sogghigno diabolico. Mara li guardò ansiosa.

«Per mostrare loro che siamo solo una dozzina? Ti perdono perché sei giovane» ribatté Fafhrd, arrestando con un gesto del braccio verso il basso il lancio delle frecce di Skor. «No, li seguiremo guardinghi fino alla loro nave, o a Porto Freddo, o dovunque vadano. Il miglior nemico è quello in fuga.» Poi mandò un uomo da Skor per comunicargli il suo piano, mentre pensava che gli impellicciati uomini della Steppa sembravano meno furiosamente votati alla devastazione di quanto avesse immaginato. Doveva guardarsi dalle astuzie dei Mingol. Si chiese cosa avrebbe pensato della sua decisione il vecchio dio Odino, che aveva detto "annientate". Forse gli occhi di Mara, fissi su di lui in un'espressione delusa, gli diedero la risposta.

Il Mouser sedeva sulla prua dello *Spiritello*, con la schiena contro l'albero e i piedi appoggiati alla base del bompresso, mentre ritornavano verso l'Isola della Brina, arrivando dal nord-est. Ad una certa distanza, più avanti, doveva trovarsi il punto dove si sarebbe formato il gorgo, e adesso, con la marea, si avvicinava il momento... se aveva fatto bene i calcoli e se poteva fidarsi delle informazioni che aveva ricevuto da Cif e Ourph. Dietro di lui, a poppa, il vecchio Mingol governava agevolmente il timone e la triangolare vela maestra, mentre Mikkidu, più vicino, sorvegliava l'unico fiocco.

Il Mouser slacciò la falda della piccola borsa che portava alla cintura e guardò il piccolo "placagorgo" (per dare un nome all'oggetto che gli aveva consegnato Cif) dal cupo splendore aureo. Pensò di nuovo che era dispendioso (e anche molto stupido) fabbricare un simile oggetto d'oro se si doveva destinarlo al sacrificio. Be', era impossibile imporre la prudenza alla

superstizione... O forse si poteva.

«Mikkidu!» chiamò seccamente.

«Sì, signore» venne la risposta, immediata, diligente, e un po' apprensiva.

«Hai notato quel lungo rotolo di sagola sottile appeso all'interno del boccaporto? Quel tipo di funicella sottile ma robusta che useresti per calare il bottino a un complice ai piedi di un'alta finestra, o per calarti tu stesso in caso di fuga? Il tipo che usano certi strangolatori?»

«Sì, signore!»

«Bene. Portamelo.»

La sagola era proprio come l'aveva descritta; ed era lunga almeno cento braccia, calcolò. Un sorriso sardonico gli increspò le labbra, mentre ne annodava saldamente un'estremità al placagorgo e l'altra a un anello fissato alla tolda; poi controllò che il resto della sagola fosse ben sciolto, e rimise nella borsa il placagorgo.

Avevano impiegato mezza giornata per giungere lì. Dapprima una rapida corsa verso est, con il vento di traverso appena erano usciti da Porto Salato, lasciando la flotta dei pescherecci indaffaratissima a sud-ovest, dove il mare sembrava ribollire di pesci. Dopo aver superato il promontorio di sale bianco, un lungo e lento tratto a nord controvento li aveva portati gradualmente lontano dalla scura e tormentata costa orientale dell'Isola che, sostituendosi al sale scintillante, procedeva verso ovest. E adesso, infine, un rapido ritorno con il vento in poppa, verso la stessa costa dove una baia poco profonda, guardata da due picchi gemelli, attirava i marinai incauti. La vela cantava e le piccole onde, avanzando in schiere serrate, schiaffeggiavano la prua bianca di spuma. Tutt'intorno, la luce del sole era vivida e accecante.

Il Mouser si alzò, scrutando attento il mare davanti a sé, in cerca di scogli sommersi e di segni della marea. La velocità dello *Spiritello* sembrò crescere più di quanto poteva essere giustificato dal vento, come se una corrente l'avesse afferrato. Notò un riflusso più avanti, curve improvvise nelle linee di spuma che sovrastavano le onde. Era il momento... se quel momento doveva venire. Gridò a Ourph di tenersi pronto a virare.

Nonostante tutte queste anticipazioni fu colto di sorpresa quando sembrò che un'invisibile mano gigantesca afferrasse lo *Spiritello* dal basso e lo scagliasse avanti lungo una curva, inclinandolo bruscamente verso l'interno. Il Mouser vide Mikkidu sospeso in aria sopra l'acqua a un braccio dalla tolda. D'impulso, si lanciò verso il ladro sconcertato: la sua mano sinistra

afferrò automaticamente l'albero, e la destra, protendendosi con forza, abbrancò Mikkidu per la collottola. I suoi muscoli scricchiolarono ma ressero. Depose Mikkidu sul ponte, bloccandolo con un piede, poi si chinò nel vento che sbatteva le vele e riuscì a guardarsi intorno.

Dove poco prima c'erano le onde schierate, lo *Spiritello* stava girando a velocità prodigiosa in una conca sempre più profonda di turbinanti acque nere, del diametro di circa duecento braccia. Vagamente, oltre la vela maestra che sbatteva all'impazzata, il Mouser intravide Ourph, aggrappato al timone con tutte e due le mani. Guardando di nuovo il gorgo, vide che lo *Spiritello* era molto più vicino al centro, da cui adesso sporgevano rocce dentellate come le zanne nere e spezzate di un mostro. Senza indugiare frugò nella borsa, estrasse il placagorgo, e cercando di tener conto del vento e della velocità dello *Spiritello* lo scagliò al centro dell'abisso d'acqua. Per un istante l'oggetto parve restare librato, scintillando aureo nel sole, poi cadde.

Questa volta fu come se cento gigantesche mani invisibili avessero spianato il gorgo. Sembrò che lo *Spiritello* andasse a sbattere contro una muraglia. Vi fu un improvviso guazzabuglio di onde incrociate, e la spuma si ammucchiò fin sul ponte: pareva che l'acqua fosse insaponata.

Il Mouser si accertò che Ourph e Mikkidu fossero a bordo e in posizione eretta, in modo che entro un certo tempo potessero riprendersi. Poi verificò che il cielo e il mare risultassero al loro posto. Quindi controllò il timone e le vele. Il suo sguardo lasciò il fiocco lacerato e si posò sull'anello fissato a prua. Salpò la sagola che vi era attaccata (senza molte speranze: doveva essersi impigliata o spezzata, nel caos da cui erano appena usciti) ma miracolosamente la ritrasse con il placagorgo ancora ben legato alla sua estremità, più luccicante che mai dopo essere stato sbatacchiato sulle rocce. Mentre l'intascava allacciando la falda fradicia, si sentì straordinariamente soddisfatto.

Ormai le onde e il vento avevano riassunto un andamento quasi normale, e Ourph e Mikkidu si stavano muovendo. Il Mouser li rimandò alle loro mansioni (rifiutandosi di parlare dell'apparizione e della scomparsa del gorgo) e baldanzosamente fece condurre lo *Spiritello* vicino alla riva, dove notò una spiaggia di rocce accidentate tra cui era sparsa una considerevole quantità di legname grigio: le ossa di navi morte.

Era tempo che gli isolani venissero a raccogliere un altro carico, pensò con disinvoltura. Avrebbe dovuto dirlo a Groniger. O forse era meglio attendere i prossimi naufragi (quelli dei Mingol!), che avrebbero dato una

messe prodigiosa.

Sorridente, fece rotta verso Porto Salato, veleggiando agevolmente con il vento in favore. Canticchiava a bassa voce: «I Mingol devono morire, giù nell'inferno d'alghe.» Sì, e le loro navi dovevano trovare la fine sulle zanne di roccia.

In qualche punto fra gli strati di nubi a nord dell'Isola della Brina fluttuava miracolosamente la sfera di ghiaccio nero che era per Khahkht la casa e spesso la prigione. La neve che cadeva in continuità fra gli strati di nubi incappucciava la sfera nera d'una calotta bianca. E si accumulava, bianca, delineando le ali possenti, il dorso, il collo e la cresta dell'essere invisibile librato accanto alla sfera. L'essere doveva tenersi aggrappato in qualche modo alla superficie, perché ogni volta che scrollava la testa e le spalle per far cadere la neve, la sfera sussultava nell'aria rarefatta.

A tre quarti dell'altezza della sfera s'era aperta una botola e Khahkht aveva sporto dall'apertura la testa, le spalle e un braccio, come un dio particolarmente sgradevole che guardasse dal pavimento dei cieli.

I due esseri conversavano.

Khahkht: *Mostro impaziente! Perché disturbi la mia celestiale intimità, bussando alla mia sfera? Finirò per pentirmi di averti dato le ali.*

Faroomfar: *Preferirei tornare ad essere una razza volante invisibile. Era vantaggioso.*

Khahkht: *Per due cani neri, io...!*

Faroomfar: *Calmati, nonno. Ho buone ragioni per venire da te. I Mingol sembrano perdere la loro frenesia. Gonov dei Mingol Orari, scendendo sull'Isola della Brina, ha ordinato di terzarolare le sue navi per una semplice tempesta. Mentre gli scorridori Antiorari, venuti per attraversare l'isola, sono tornati indietro di fronte a un contingente che non era neppure un terzo delle loro forze. I tuoi incantesimi si sono indeboliti?*

Khahkht: *Accontentati. Io ho cercato di valutare i due nuovi dèi che aiutano l'Isola della Brina: quanto sono potenti, da dove vengono, qual è il loro scopo finale, e se è possibile subornarli. Ecco la mia conclusione provvisoria: sono infidi, non troppo forti... divinità vagabonde venute da un universo minore. Faremo bene ad ignorarli.*

La neve s'era ammucchiata di nuovo sul volatore: il sottile polverio rivelava addirittura una parte dei suoi lineamenti sottili, crudeli, patrizi. Se lo scosse via.

Faroomfar: *E cosa dobbiamo fare?*

Khahkht: *Riattizzerò i Mingol quando (e se) indietreggeranno, non temere. E tu, nel frattempo, sfuggi alle tue malvagie sorelle, se ci riesci, e gioca i tiri diabolici che puoi a Fafhrd (è lui che ha spaventato i Mingol Antiorari, no?) e alla sua banda. Mira alla ragazza. Al lavoro!*

Si ritrasse nella nera sfera incappucciata di neve e sbatté la botola, come un babau a molla che si comportasse al contrario. La neve che cadeva fu turbata e sospinta in una grande ventata verso il basso, mentre Faroomfar spiegava le ali e incominciava a discendere.

Premurosamente, mamma Grum stava aspettando con la barchetta all'ancoraggio quando Ourph e Mikkidu portarono lo *Spiritello* ad ammarrare alla boa e ammainarono la vela sotto l'occhio vigile e approvante del Mouser. Questo era ancora d'ottimo umore e fiero di sé: era giunto persino a rivolgere qualche commento benevolo a Mikkidu (che se ne stupì moltissimo) e a filosofare, a tratti, con il saggio e taciturno Ourph.

Ora, dividendo lo spazio al centro della barchetta con Ourph, mentre Mikkidu stava raggomitolato a prua, il Mouser chiese disinvolto alla vecchia intenta a remare: «Com'è andata la giornata, mamma? Hai qualche messaggio per me da parte della tua padrona?» Quando la vecchia rispose soltanto con un grugnito che poteva significare tutto o nulla, lui si limitò a osservare, in blando tono sentenzioso: «Siano benedette le tue vecchie ossa fedeli.» E rivolse pigramente l'attenzione al porto.

Era scesa la notte. L'ultimo peschereccio della flotta era appena rientrato, basso sul pelo dell'acqua per un'altra pesca eccezionale. L'attenzione del Mouser si rivolse al molo più vicino, dove, dall'altra parte, una nave stava scaricando al lume delle torce e quattro isolani in fila indiana stavano portando a riva quelli che erano indubbiamente gli esemplari più sensazionali della loro pesca mostruosa.

Il giorno prima, gli abitanti dell'Isola della Brina gli erano apparsi tipi solidi e sobri; ma adesso notava in loro una cert'aria oziosa e bricconesca, specialmente in quei quattro che camminavano saltando di gioia, sogghignando e spalancando la bocca, con gli occhi che schizzavano dall'orbita sotto quei pesi considerevoli.

Per primo procedeva un individuo barbuto e curvo, che portava sul dorso, reggendolo per la coda pinnata, un grande tonno argenteo lungo quanto lui e ancor più grosso.

Poi un tipo robusto portava, tenendola per il collo e la coda, avvolta intorno alle spalle, la più grossa anguilla che il Mouser avesse mai visto. Il

portatore sembrava lottare con il pesce mentre camminava: l'anguilla si contorceva poderosamente, ancora viva. *Per fortuna non gli si è attorcigliata intorno al collo*, pensò il Mouser.

L'uomo che seguiva il portatore d'anguilla reggeva, con un gancio acuminato infisso nella corazza, un gigantesco granchio verde: lo teneva sul dorso, e le dieci zampe si agitavano nell'aria con le grosse chele che si aprivano e si chiudevano. Ed era difficile capire quali occhi fossero più sporgenti, se quelli del crostaceo o quelli dell'uomo.

Infine veniva un pescatore che portava sulla spalla, tenendola per i tentacoli legati insieme, una piovra che ancora mutava in tutti i colori dell'arcobaleno nelle convulsioni della morte, con i grandi occhi infossati che si andavano velando sopra il mostruoso becco.

Mostri che portano mostri, riassunse il Mouser con una risatella soddisfatta. *Signore, quanto siamo grotteschi noi mortali!*

Ormai il molo doveva essere vicino. Il Mouser si girò sul sedile per guardare in quella direzione e vide... non Cif, notò con rammarico dopo un momento, ma (con un certo stupore) Hilsa e Rill sull'orlo della banchina: e Rill reggeva una torcia che fiammeggiava allegra. Tutte e due gli rivolgevano un caloroso sorriso di benvenuto e avevano un aspetto molto appariscente, con il trucco fresco e i vistosi abiti da prostitute: Hilsa con le calze rosse, Rill con le calze gialle, entrambe con vesticciole sgargianti molto scollate. In effetti così sembravano più giovani, o almeno meno logorate dal mestiere, pensò il Mouser mentre spiccava un balzo e le raggiungeva sul molo. Loki era stato molto gentile a inviargli le sue sacerdotesse (be', non sacerdotesse, diciamo piuttosto fanciulle del tempio... no, non esattamente fanciulle, ma professioniste, assistenti e compagne di gioco del dio) per dare il bentornato al suo fedele servitore.

Ma appena il Mouser si fu inchinato davanti a loro, quelle abbandonarono i sorrisi e Hilsa gli disse concitatamente, a bassa voce: «Brutte notizie, capitano. Dama Cif ci manda a dire che lei e dama Afreyt sono state messe sotto accusa dagli altri membri del consiglio. Lei è accusata di aver usato le monete d'oro affidate alla sua custodia ed altri tesori brinici per pagare te e l'altro capitano ed i vostri uomini. Spera che con la tua famosa astuzia, così mi ha detto, tu sappia inventare qualche storia per rimediare.»

Il sorriso del Mouser non si offuscò. Lo colpiva piuttosto la gaiezza con cui ardeva la torcia di Rill mentre Hilsa gli rovesciava addosso quel torrente di parole dolorose. Quando sentì parlare dei tesori brinici toccò la borsa dove riposava il placagorgo, legato a un pezzetto di sagola recisa. Era sicu-

ro che fosse uno di quei tesori, ma stranamente non si sentiva turbato.

«È tutto?» chiese, quando Hilsa ebbe finito. «Pensavo che mi annunciassi almeno che erano venuti i troll, contro i quali il dio ci ha messi in guardia. Guidatemi, mie care, alla sala del consiglio! Ourph e Mikkidu, accompagnateci! Fatti coraggio, mamma Grum» aggiunse, chinandosi verso la barchetta. «Non dubitare della salvezza della tua padrona.»

Prese a braccetto Hilsa e Rill e si avviò a passo vivace, dicendosi che in simili rovesci di fortuna la cosa più importante era di comportarsi con immensa sicurezza, ardere come la torcia di Rill! Quello era il segreto. Cosa importava se non aveva la più vaga idea della storia che avrebbe raccontato al consiglio? Bastava mantenere l'apparenza di sicurezza, e al momento necessario sarebbe venuta l'ispirazione!

Poiché la flotta dei pescherecci era rientrata tardi, le strette vie erano affollatissime. Forse c'era mercato anche di notte, o forse c'entrava per qualcosa la riunione del consiglio. Comunque c'erano in giro moltissimi "forestieri"; e anche uomini dell'Isola della Brina, che (cosa singolare) apparivano più bizzarri e grotteschi degli stranieri stessi. Ecco, passavano pesantemente i quattro pescatori con i loro carichi mostruosi! Un bambinetto grasso li guardò a bocca aperta. Il Mouser gli accarezzò la testa, passando. Oh, che spettacolo era la vita!

Hilsa e Rill, contagiate dalla spensieratezza del Mouser, ripresero a sorridere. Doveva offrire uno spettacolo grandioso, pensò lui mentre procedeva fiancheggiato da due splendide prostitute come se fosse stato il padrone della città.

Apparve l'azzurra facciata della sede del consiglio, con la porta incorniciata dalla massiccia poppa di un galeone naufragato e fiancheggiata da due individui torvi armati di bastone. Il Mouser sentì Hilsa e Rill esitare, ma, esclamando sottovoce "Onore al consiglio" le condusse con sé all'interno, seguito da Ourph e da Mikkidu.

La sala era più grande e un po' più alta di quella dell'Aringa Salata, ma anche quella era grigia e costruita con il legname dei relitti. Non aveva camino, ed era scarsamente riscaldata da due bracieri fumanti e illuminata da torce che irradiavano tristi luci azzurre (forse c'erano chiodi di bronzo) anziché il gaio splendore giallodorato della fiaccola di Rill. Il pezzo più importante dell'arredamento era un lungo tavolo pesante, alla cui estremità sedevano Cif e Afreyt con la loro espressione più altezzosa. Verso l'altra estremità stavano raccolti dieci massicci isolani di mezza età, con Groniger nel mezzo, e con espressioni così addolorate, indignate e furiose che il

Mouser scoppiò a ridere. Altri isolani erano affollati lungo le pareti, e tra loro c'erano alcune donne. Tutti rivolsero verso i nuovi venuti occhi colmi di perplessità e di disapprovazione.

Groniger si alzò e gli disse con voce tonante: «Osi ridere della somma autorità dell'Isola della Brina, tu che fai irruzione qui in compagnia di due donne da strada e di uomini del tuo equipaggio che non hanno diritto di uscire dal quartiere dei mercanti?»

Il Mouser riuscì a reprimere l'ilarità e ascoltò con l'espressione più aperta e sincera: sembrava l'incarnazione dell'innocenza offesa.

Groniger continuò, agitando l'indice: «Ebbene, consiglieri, eccolo lì il ricettatore dell'oro indebitamente appropriato, forse addirittura del cubo d'oro dell'onestà. L'uomo che è arrivato dal sud parlando di tempeste magiche e del giorno mutato in notte e di vascelli ostili dileguati e di una presunta invasione dei Mingol: lui che, come potete vedere, ha alcuni Mingol nel suo equipaggio; l'uomo che ha pagato con oro dell'Isola della Brina il diritto di soggiorno!»

Cif si alzò lanciando fiamme dagli occhi e disse: «Visto che non vuoi credere alla mia parola, lascia almeno che parli e risponda a questa accusa oltraggiosa.»

Un consigliere si alzò a fianco di Groniger. «Perché dovremmo ascoltare le menzogne d'uno straniero?»

Groniger disse: «Grazie, Dwone.»

Afreyt si alzò. «No, lasciatelo parlare. Oppure volete ascoltare solo le vostre voci?»

Un altro consigliere si alzò.

Groniger: «Sì, Zwaaken?»

E quello: «Non c'è niente di male ad ascoltare ciò che ha da dire. Forse ci darà lui stesso la prova della sua colpa.»

Cif lanciò un'occhiataccia a Zwaaken ed esclamò con voce sonora: «Parla, Mouser.»

In quel momento il Mouser, guardando la torcia di Rill (che sembrava ammiccargli), si sentì invadere da un potere divino fino alla punta delle dita delle mani e dei piedi... no, fino alla punta dei capelli. Senza avvertimento - anzi, senza sapere ciò che stava per fare - attraversò di corsa la stanza e balzò sul tavolo dalla parte sgombra, verso l'estremità dove stava Cif.

Girò intorno uno sguardo maestoso (un mare di facce fredde e ostili), scrutò tutti con aria indagatrice, e poi... ecco, mentre la forza divina s'im-

padroniva di ogni parte del suo essere, dominando la sua mente, la scena si oscurò in pochi attimi e lui udì la propria voce *cominciare* a dire qualcosa, in tono possente; ma poi lui (la sua mente) piombò irresistibilmente in una tenebra interiore più profonda e più nera del sonno e dello svenimento.

Poi (per il Mouser) trascorse meno di un istante... o forse un'eternità.

Il suo ritorno alla consapevolezza (o meglio alla rinascita, tanto intensa gli sembrò quella transizione) incominciò con luci gialle turbinanti e facce sogghignanti, esaltate, a bocca aperta, che costellavano la tenebra interiore, e la sensazione di un gran rumore al limite dell'udibilità e d'una voce risonante che pronunciava parole del potere; e poi senz'altro preavviso l'intera scena, luminosa e assordante, si materializzò precipitosamente con un rombo, e lui si ritrovò, con aria insolente, sul massiccio tavolo del consiglio, con un sorriso stralunato (o demente) sulle labbra, mentre il suo pugno sinistro era poggiato sul fianco e il pugno destro faceva roteare intorno alla sua testa il placagorgo d'oro (o cubo dell'onestà, si corresse prontamente) legato alla sagola. E tutt'intorno a lui gli abitanti dell'Isola della Brina (consiglieri, guardie, semplici pescatori, donne, e naturalmente Cif, Afreyt, Hilsa, Rill, Mikkidu) lo fissavano con estatica adorazione (come se lui fosse un dio o almeno un eroe leggendario) e si erano alzati in piedi (alcuni balzavano su e giù) e l'acclamavano! I pugni battevano sul tavolo, i bastoni percuotevano sonanti il pavimento di pietra, mentre i portatori di torcia facevano roteare le loro meste fiaccole fino a farle fiammeggiare auree come quella di Rill.

In nome di tutti gli dèi messi insieme, si chiese il Mouser, continuando tuttavia a sogghignare, *che cosa* ho detto o promesso per ridurli tutti in questo stato? In nome del diavolo, *che cosa*?

Groniger montò rapidamente sull'altra estremità del tavolo, issato da quelli che gli stavano accanto, agitò le braccia per imporre silenzio, e appena il frastuono si calmò un po' assicurò al Mouser con voce forte e convinta, avanzando per farsi udire meglio: «Lo faremo... oh, lo faremo! Io stesso guiderò il contingente brinico, metà della cittadinanza armata, attraverso le Terre della Morte per accorrere in aiuto di Fafhrd contro gli Antiorari, mentre Dwone e Zwaaken comanderanno la flotta dei pescherecci armati, con l'altra metà della cittadinanza a bordo, e seguiranno te e il *Relitto* contro i Mingol Orari. Vittoria!»

La sala risuonò di grida "Morte ai Mingol!", "Vittoria!", e altre acclamazioni che il Mouser non riuscì a distinguere esattamente. Quando il baccano si fu un po' placato, Groniger urlò: «Vino! Giuriamo fedeltà!» E Zwaa-

ken gridò al Mouser: «Convoca i tuoi uomini perché festeggino insieme a noi: sono liberi di girare l'Isola della Brina come vogliono, ora e per sempre!» (Mikkidu venne subito mandato a riferire).

Il Mouser guardò stordito Cif - sebbene conservasse ancora il suo sogghigno, che tuttavia doveva apparire ormai un po' vitreo, pensò - ma quella si limitò a tendere la mano verso di lui e gridò, rossa in viso: «Io salperò con te!» Afreyt, al suo fianco, proclamò: «Io attraverserò le Terre della Morte per raggiungere Fafhrd, portando con me il dio Odino!»

Groniger l'udì ed esclamò: «Io e i miei uomini ti daremo tutto l'aiuto necessario, onorata consigliera.» Così il Mouser comprese che, a parte tutto il resto, aveva indotto quei pescatori atei a credere negli dèi... o almeno in Odino e Loki. *Che cosa* aveva detto?

Lasciò che Cif e Afreyt lo tirassero giù dal tavolo, ma, prima che potesse cominciare a far domande, Cif l'abbracciò forte e lo baciò sulle labbra. Era meraviglioso, era una cosa che lui sognava da tre mesi o più (sebbene l'avesse immaginata in un ambiente un po' più intimo); e quando finalmente lei si ritrasse, con gli occhi pieni di stelle, lui aveva in mente un'altra domanda da rivolgerle, ma in quel momento Afreyt l'afferrò e si mise a baciarlo con uguale trasporto.

Questo fu innegabilmente piacevole, ma sminuì il bacio di Cif, lo rese meno personale, facendone più un segno di congratulazioni e di traboccante entusiasmo che un'espressione di affetto particolare. Il suo sogno su Cif sbiadì. E quando Afreyt ebbe finito di baciarlo, il Mouser si trovò circondato da una calca di individui benauguranti, alcuni dei quali volevano abbracciarlo a loro volta. Con la coda dell'occhio notò Hilsa e Rill che sbaciucchiavano tutti quanti (in verità quei baci non significavano nulla, compreso quello di Cif, e lui era stato sciocco a pensarla diversamente), e a un certo punto avrebbe giurato di vedere Groniger che ballava una giga. Solo il vecchio Ourph, chissà per quale ragione, non partecipava alla generale allegria: il Mouser vide che il Mingol lo sbirciava con tristezza.

Così incominciarono i festeggiamenti, che durarono per metà della notte: si bevve e si mangiò molto, e vi furono acclamazioni e danze improvvise, e sfilate avanti e indietro. E più la festa durava, più diventavano grotteschi le danze ed i salti, al ritmo della vendicativa prosa ritmica che ancora risuonava nelle profondità della mente del Mouser, la melodia che faceva danzare ogni cosa: "Nubi di tempesta s'addensano intorno all'Isola della Brina. La natura fa ribollire la sua bile più nera. I mostri si muovono, gli incubi si moltiplicano, niss e nicor, drow e troll". Queste parole, in partico-

lare, sembravano descrivere, secondo il Mouser, ciò che accadeva in quel momento: la nascita di mostri. (Ma dov'erano i troll?). E così via, fino alla conclusione lugubre e mostruosamente ossessiva: "I Mingol devono morire, giù nell'inferno d'alghe, senza mai trarre un facile respiro, soffrendo una morte infinita, un'eterna sofferenza, eterna morte in vita. La follia dei Mingol arde per sempre! Mai tornerà la pace!".

E durante tutti questi festeggiamenti il Mouser conservò il suo sorriso dagli occhi forse un po' vitrei, e l'aria insolente e baldanzosa di suprema fiducia in se stesso, rispondendo ad una domanda spesso ripetuta con queste parole: «No, non sono un oratore... non ho mai studiato retorica... anche se mi è sempre piaciuto parlare.» Ma dentro di sé ribolliva di curiosità. Non appena ne ebbe l'occasione, chiese a Cif: «Che cosa ho detto per convertirli, per cambiare così completamente il loro pensiero?»

«Be'... dovresti saperlo» rispose lei.

«Dimmelo con parole tue» insistette il Mouser.

Cif rifletté. «Hai fatto appello ai loro sentimenti, alle loro emozioni» disse alla fine, semplicemente. «È stato meraviglioso.»

«Sì, ma cosa ho detto esattamente? Che parole ho usato?»

«Oh, *questo* non saprei dirtelo» protestò lei. «Era così ben integrato che nulla restava. Ho dimenticato i dettagli. Accontentati di sapere che era perfetto.»

Più tardi, il Mouser si azzardò a chiedere a Groniger: «A che punto hanno incominciato a convincerti, le mie argomentazioni?»

«Come puoi domandarlo?» replicò il brizzolato isolano, con un cipiglio di sincera perplessità. «Era tutto supremamente logico, chiaramente e freddamente ragionato. Come due e due fa quattro. Come si può indicare una parte di una formula matematica dicendo che è più convincente di un'altra?»

«È vero, è vero» gli fece eco il Mouser, riluttante, e si azzardò ad aggiungere: «Immagino che fosse la stessa logica rigorosa che ti ha persuaso ad accettare gli dèi Odino e Loki.»

«Proprio così» confermò Groniger.

Il Mouser annuì, sebbene scrollasse mentalmente le spalle. Oh, sapeva benissimo che cosa era successo: un po' più tardi se ne accertò con Rill.

«Dove avevi acceso la tua torcia?» le chiese.

«Al fuoco del dio, naturalmente» rispose lei. «Al fuoco del dio nel Covo della Fiamma.» Poi lo baciò. (Anche questo non fu niente male, sebbene non fosse gran cosa).

Sì, il Mouser sapeva che il dio Loki era uscito dalle fiamme e s'era impossessato di lui per un certo tempo (così come, forse, Fafhrd era stato invasato una volta dal dio Issek, a Lankhmar) ed aveva esposto attraverso la sua bocca le argomentazioni che suonano tanto convincenti quando sono espresse da un dio, oppure formulate in tempo di guerra o in un simile momento critico... e così vuote quando vengono proclamate da un semplice mortale in una situazione normale.

E per la verità non c'era tempo per pensare al mistero di ciò che aveva detto, adesso che c'era tanto da fare, tante decisioni fondamentali da prendere, tante azioni da guidare alla conclusione... dopo che quella gente avesse finito di festeggiare e si fosse concessa un po' di riposo.

Eppure sarebbe stato bello sapere cos'aveva detto veramente, pensò con rammarico. Forse aveva detto anche qualcosa di molto ingegnoso. Perché, ad esempio, in nome del cielo, e per illustrare che cosa, si era tolto dalla borsa il placagorgo e l'aveva fatto roteare intorno alla propria testa?

Doveva ammettere che era piuttosto piacevole essere invasato da un dio (o meglio lo sarebbe stato, se fosse stato possibile ricordarlo), ma lasciava un senso di vuoto, a parte l'onnipresente ritornello sulla morte dei Mingol, di cui sembrava che non riuscisse a liberarsi.

Il mattino seguente, la banda di Fafhrd avvistò Porto Freddo, il mare, e le forze dell'avanguardia dei Mingol, tutto nello stesso istante. Il sole e il vento dell'ovest avevano dissipato la nebbia costiera e la sospingevano lontano dal ghiacciaio, sul cui orlo adesso stavano procedendo. Era un abitato molto più piccolo e assai più primitivo di Porto Salato. A nord si levava la scura vetta del cratere di Monte Inferno, così alto e vicino che le sue pendici orientali gettavano la loro ombra sul ghiaccio. Se ne levava una spira di fumo che si disperdeva verso oriente. Al limite delle nevi, un'ombra sulla roccia cupa sembrava segnare l'imboccatura di una caverna che sprofondava nel cuore della montagna. Le pendici inferiori erano incrostate di neve e portavano fino al ghiacciaio, che, stretto in quel punto, si estendeva più avanti, a nord, fino al lucente mare grigio, sorprendentemente vicino. Dai piedi non molto elevati del ghiacciaio un'ondulata distesa erbosa, con qualche gruppo sparso di piccoli cedri nordici deformati dal vento, si protendeva verso sud-ovest e verso le cime nevose e distanti, mentre refoli di nebbia bianca alitavano verso oriente e svanivano sul tratto rischiarato dal sole.

La visione di alcune fattorie devastate e abbandonate sulla collina, avuta

nella serata del giorno precedente e nelle prime ore di quel mattino, mentre seguivano gli scorridori Mingol in ritirata, li aveva preparati a ciò che vedevano ora. Le fattorie e le vaccherie che avevano osservato erano costruite di terra battuta, con erbe e fiori che crescevano sui tetti allungati, e fori per lasciar uscire il fumo, al posto dei comignoli. Mara, ad occhi asciutti, indicò quella in cui aveva abitato. Porto Freddo era formato da una dozzina di abitazioni del genere, in cima a una collina piuttosto ripida, un grosso monticello appoggiato al ghiacciaio e cinto da mura di terra: una specie di rifugio per gli abitanti della campagna nei momenti di pericolo. Più oltre, a poca distanza, una spiaggia sabbiosa orlava il porto: e lì tre galee Mingol erano state trainate in secco, riconoscibili per le fantastiche gabbie dei cavalli che sovrastavano i ponti, sulle prue.

Schierate intorno al monticello di Porto Freddo, a rispettosa distanza, c'erano ottanta Mingol: i loro capi sembravano in conciliabolo con i comandanti dei quaranta uomini che erano andati avanti in avanscoperta ed erano stati costretti a tornare. Uno di questi stava additando le Terre della Morte e il ghiacciaio, come se descrivesse il contingente che li aveva inseguiti. Dietro di loro i tre stalloni della Steppa, liberati dalle gabbie, brucavano l'erba. Era una scena pacifica, e tuttavia mentre Fafhrd osservava, tenendo ben nascosti i suoi (almeno così sperava) dietro un rialzo di ghiaccio (non si fidava troppo dell'avversione dei Mingol per questo elemento), una lancia sfrecciò in un arco dal monticello apparentemente tranquillo e (fu un tiro prodigioso) abbatté un Mingol. Si levarono grida di furore e una dozzina di Mingol cominciarono a scagliare frecce. Fafhrd calcolò che gli assedianti, disponendo ormai di rinforzi, avrebbero di sicuro tentato un attacco decisivo. Senza esitare, impartì gli ordini.

«Skullick, c'è da fare per te. Prendi il tuo miglior arciere, dell'olio, e un braciere portatile. Precipitati verso il punto dove il ghiacciaio si avvicina di più alle navi tirate in secco e bersagliale di frecce incendiarie. Corri!

«Mara, seguili fino al monticello, e quando vedrai le navi fumare, ma non prima, corri fuori e raggiungi i tuoi amici, se la via è libera. Sii prudente!... Afreyt mi ucciderà, se ti accadrà qualcosa. Di' loro la verità sulla consistenza del nostro gruppo. Di' loro che resistano, e che fingano una sortita, se ritengono che sia il caso.

«Mannimark! Tieni un uomo della tua squadra e resta qui di guardia. Avvertici di un'eventuale avanzata dei Mingol.

«Skor e gli altri vengano con me. Scenderemo alle loro spalle e cercheremo di fargli credere che siamo un esercito lanciato all'inseguimento. Ve-

nite!».

Si avviò di corsa, seguito da otto guerrieri, con le faretre che sobbalzavano sulle spalle. Aveva già scelto il gruppo di cedri stenti da cui intendeva inscenare la sua dimostrazione. Mentre correva, cercava di seguire con la mente Skullick e il suo compagno, e Mara, per regolare alla perfezione i tempi.

Arrivò ai cedri e vide Mannimark segnalare che l'attacco dei Mingol era incominciato. «Adesso ululate come lupi» ordinò ai suoi uomini ansimanti. «E urlate con tutte le vostre forze, cercando di far credere che siete due volte più numerosi. Poi lanceremo le frecce, più in fretta che potremo e alla massima distanza possibile. Infine, quando darò l'ordine, ripiegate nel ghiacciaio, e alla svelta, come quando siamo discesi.»

Quando tutte queste manovre furono compiute (e senza badare troppo alle conseguenze: non c'era tempo) e Fafhrd ebbe raggiunto Mannimark, seguito dai compagni ansanti, vide con gioia una sottile colonna di fumo nero ascendere dalla galea più vicina ai ghiacciai tra quelle tirate in secco. I Mingol cominciarono a correre in quella direzione dalle pendici del monticello assediato, rinunciando all'attacco. A metà strada videro la figuretta di Mara che scendeva di corsa il ghiacciaio, verso Porto Freddo, con il mantello rosso che le sventolava alle spalle. Una donna armata di lancia era comparsa sul muro di terra battuta nel punto più vicino alla fanciulletta, rivolgendole segni d'incoraggiamento. Poi all'improvviso Mara parve spiccare un balzo fantasticamente lungo. Parte della sua figura sembrò oscurata, come se vi fosse una sfocatura nella vista di Fafhrd, e poi lei parve sollevarsi - no, si sollevò davvero! - in alto nell'aria, sempre più in alto, come se fosse stata afferrata da un'aquila invisibile o da un altro predatore volante. Fafhrd tenne lo sguardo fisso sul mantello rosso, che all'improvviso divenne più vivido quando il volatore invisibile salì dall'ombra alla luce del sole assieme alla prigioniera. Udì un'esclamazione soffocata di doloroso stupore: lanciò un'occhiata in quella direzione e si rese conto che anche Skor aveva visto quel prodigio.

«Tienila d'occhio» mormorò. «Non perdere di vista quel mantello rosso neppure per un momento. Guarda dove va, attraverso l'aria insondata.»

Lo sguardo dei due uomini salì, poi girò verso occidente, poi verso oriente, nella direzione della montagna scura. Di tanto in tanto Fafhrd guardava giù per assicurarsi che non vi fossero sviluppi sgradevoli nella situazione delle navi e di Porto Freddo. Ogni volta paventava che i suoi occhi non avrebbero più visto il mantello volante, ma ogni volta lo ritrovava.

Skor sembrava seguire con diligenza le istruzioni. La chiazza rossa divenne più piccola: la persero quasi di vista quando scese di nuovo nell'ombra. Alla fine, Skor si raddrizzò.

«Dov'è andata?» chiese Fafhrd.

«All'imboccatura della caverna, alla linea delle nevi» rispose Skor. «È stata trascinata là attraverso l'aria, non so per quale magia. E là l'ho persa di vista.»

Fafhrd annuì. «Una magia molto speciale» disse concitatamente. «È stata portata là, devo presumere, da un volatore invisibile, simile ai Ghoul e mio vecchio nemico, il principe Faroomfar della maestosa Rampa delle Stelle. Io solo, tra tutti noi, so come affrontarlo.»

In un certo senso, aveva la sensazione di vedere Skor per la prima volta: un uomo alto un pollice più di lui, e di circa cinque anni più giovane, ma stempiato e con la barba rossiccia piuttosto rada. Aveva il naso spezzato, e l'aspetto di una carogna premurosa.

Fafhrd disse: «Nelle Solitudini Fredde, presso Illek-Ving, ti ho assoldato. A No-Ombrulsk ti ho nominato mio primo luogotenente e tu hai giurato di ubbidirmi come gli altri per tutto il viaggio del *Falco Marino* e ritorno.» Lo fissò negli occhi. «Adesso devo metterti alla prova: tu prenderai il comando mentre io cercherò Mara. Continua a infastidire i Mingol, ma evita d'impegnarti a fondo. Quelli di Porto Freddo sono nostri amici, ma non raggiungerli nel loro fortino a meno che diventi inevitabile. Ricorda che siamo al servizio di dama Afreyt. Intesi?»

Skor aggrottò la fronte, senza distogliere gli occhi da quelli di Fafhrd, poi annuì.

«Bene!» disse Fafhrd, per nulla sicuro, e tuttavia convinto di aver fatto ciò che era necessario. Il fumo che si levava dalla nave incendiata era meno voluminoso: sembrava che i Mingol l'avessero salvata. Skullick e il suo compagno tornarono indietro, stringendo gli archi e sogghignando.

«Mannimark!» chiamò Fafhrd. «Dammi due torce. Skullick! La borsa con l'esca.» Slacciò la cintura che reggeva la sua spada, Astagrigia. Tenne invece l'ascia.

«Uomini!» annunciò. «Dovrò restare assente per un po'. Il comando passa a Skor, in virtù di questo simbolo.» Affibbiò Astagrigia al fianco del luogotenente. «Ubbiditegli fedelmente e rimanete uniti. Non datemi motivo di rimproverarvi al mio ritorno.»

E senz'altri indugi si incamminò attraverso il ghiacciaio, in direzione di Monte Inferno.

Il Mouser s'impose di alzarsi non appena si svegliò, e fece un bagno freddo prima di bere una coppa di gahveh bollente (era dell'umore adatto). Mise al lavoro tutto il suo equipaggio, Mingol e ladri, per completare le riparazioni del *Relitto*, avvertendo che doveva essere pronto a salpare per l'indomani mattina, secondo la promessa del dio Loki: «Fra tre giorni verranno i Mingol.» Notò con gran gioia che molti uomini soffrivano di postumi della sbronza assai peggiori dei suoi. «Falli lavorare con impegno, Pshawri» ordinò. «Nessuna pietà per i poltroni e gli scansafatiche!»

Ormai era tempo di raggiungere Cif per assistere alla partenza della spedizione via terra capitanata da Afreyt e Groniger. Trovò gli abitanti dell'Isola della Brina scandalosamente energici e rumorosi, e con gli occhi ardenti. Il modo in cui Groniger si dava da fare per schierarli era un ammonimento.

Anche Cif e Afreyt avevano gli occhi limpidi, e sorridevano, nelle loro vesti rispettivamente rossiccia e azzurra: ma questo era più accettabile. Insieme a Cif, il Mouser accompagnò per un tratto le schiere in marcia. Notò, con un certo divertimento ma con approvazione, che Afreyt aveva fatto portare una lettiga chiusa, sebbene per ora procedesse a piedi. Dunque voleva far pagare agli uomini le accuse false (o almeno indelicate) della sera prima, e avrebbe attraversato le Terre della Morte con lussuosa comodità. Questo era più intonato allo stile del Mouser.

Si sentiva in uno stato d'animo strano, e si sentiva quasi uno spettatore più che un protagonista di quei grandiosi eventi. L'episodio del discorso entusiasmante che aveva tenuto la sera precedente (o meglio l'orazione che il dio Loki aveva pronunciato con le sue labbra, mentre lui era inconsapevole) e di cui non ricordava una parola gli bruciava ancora. Si sentiva come un servitore trascurabile, un fattorino cui non è consentito conoscere il contenuto dei messaggi suggellati che deve recapitare.

In quel ruolo d'osservatore e di critico, notò quant'erano grottesche le armi degli animosi e bollenti isolani. C erano i bastoni da combattimento, naturalmente, e pesanti lance, ma anche fiocine slanciate e grandi forconi e picche dalla lama uncinata, e lunghe fruste con strane e pesanti gramole fissate alle estremità. Alcuni portavano addirittura lunghi badili dalla pala sottile e affilata. Lo fece notare a Cif, e lei gli chiese di rimando com'era armata la sua banda di ladri. Afreyt era andata un poco più avanti. Si stavano avvicinando alla Collina della Forca.

«Di fionde» rispose il Mouser. «Sono efficienti quanto gli archi, e meno

fastidiose da portare. Come questa.» Le indicò la fionda di cuoio che gli pendeva dalla cintura, «Vedi quella vecchia forca là avanti? Sta' a guardare.»

Scelse una palla di piombo dalla borsa e la collocò al centro della striscia: prese la mira rapidamente ma con cura, la fece roteare per due volte sopra la testa e la lanciò. Il *toc* con cui la palla colpì il bersaglio fu inaspettatamente sonoro. Alcuni isolani applaudirono.

Afreyt tornò indietro di corsa per dirgli di non farlo più: avrebbe potuto offendere il dio Odino. *Stamattina non riesco ad azzeccarne una*, si disse acido il Mouser.

Ma l'episodio gli aveva ispirato un pensiero. Disse a Cif: «Senti, forse stavo dando una dimostrazione di tiro con la fionda, questa notte, quando facevo roteare il cubo dell'onestà fissato alla sagola. Ricordi? Qualche volta m'inebrio delle mie parole e non rammento molto bene.»

Cif scosse il capo. «Forse eri ebbro» disse. «O forse stavi raffigurando il Gran Gorgo che inghiottirà i Mingol Orari. Oh, che discorso meraviglioso!»

Nel frattempo erano arrivati all'altezza della Collina della Forca, e Afreyt aveva fatto arrestare la colonna. Il Mouser la raggiunse in compagnia di Cif per scoprirne la ragione e per accomiatarsi: avevano deciso di non spingersi oltre.

Con sua sorpresa, vide che Afreyt aveva incaricato i due uomini armati di badile e diversi altri di disseppellire la forca, sradicandola intera, e aveva ordinato ai portatori di deporre la lettiga davanti ai folti cespugli di ginestra spinosa sul fianco settentrionale della collina e di aprire le tende. Mentre osservava perplesso, vide May e Gale uscire dal boschetto, camminando piano e con estrema cautela come se assistessero qualcuno... qualcuno che però non c'era.

Eccettuati gli uomini che cercavano di sradicare la forca, tutti stavano in silenzio, attentissimi.

Sottovoce, Cif disse al Mouser i nomi delle fanciullette e spiegò quello che stava accadendo.

«Vuoi dire che stanno aiutando il dio Odino e che loro possono vederlo?» bisbigliò lui, di rimando. «Ora ricordo: Afreyt ha detto che l'avrebbe portato con sé. Ma... *tu* riesci a vederlo?»

«Non molto bene, con questo sole» ammise Cif. «Ma di notte l'ho visto. Afreyt dice che Fafhrd ha scorto distintamente Odino nel crepuscolo, l'altra sera. Solo Afreyt e le ragazze possono vederlo con chiarezza.»

La lenta e strana pantomima si concluse ben presto. Afreyt tagliò alcuni rami spinosi di ginestra e li mise sulla lettiga («Così si sentirà a suo agio» spiegò Cif al Mouser) e fece per tirare le tende, ma... «Vuole che *io* salga con lui» annunciò Gale, con la sua vocetta infantile. Afreyt annuì: la ragazzina salì scrollando le spalle con fare rassegnato, poi le tende vennero finalmente chiuse e il silenzio generale si spezzò.

Signore, che idiozia!, pensò il Mouser. *Noi bipedi fantasiosi siamo capaci di credere qualunque cosa!* Eppure pensò, inquieto, che non spettava a lui giudicare, poiché aveva udito un dio parlare dal fuoco e poi ne era stato invasato. Gli dèi erano creature con scarsa creanza.

Con uno schianto e un grido la forca cadde, sradicandosi dal suolo e spargendo intorno una pioggia di terra; sei robusti isolani se la issarono sulle spalle e si accinsero a trasportarla, marciando in fila dietro la lettiga.

«Be', potrebbero usarla come ariete, suppongo» borbottò il Mouser. Cif gli lanciò un'occhiata strana.

Poi vennero i commiati, furono trasmessi gli ultimi messaggi per Fafhrd, e vennero scambiate reciproche assicurazioni di coraggio e di vittoria e di morte all'invasore; poi la spedizione proseguì la marcia, scandendola con grandi passi decisi. Il Mouser, che era rimasto accanto a Cif e li guardava avviarsi verso le Terre della Morte, ebbe l'impressione che canticchiassero "I Mingol devono morire" e così via, camminando a ritmo. Si chiese se aveva cominciato a recitare a voce alta quella cantilena e se gli altri l'avevano imitato. Scosse il capo.

Ma poi lui e Cif tornarono indietro da soli, e lui vide che era una giornata luminosa, piacevolmente fresca, con la brezza che scompigliava l'erica e i fiori selvatici che ondeggiavano sugli steli delicati, e il suo umore migliorò. Cif portava una corta gonna rossiccia anziché i soliti calzoni, e la sua chioma scura dai riflessi aurei era sciolta, e i suoi movimenti erano disinvolti e impulsivi. Era ancora riservata, ma non come si conveniva a una consigliera, e il Mouser ricordava quant'era stato emozionante il bacio della notte precedente, prima che lui avesse deciso che non significava nulla. Due grassi lemming balzarono fuori proprio davanti a loro e si fermarono a scrutarli ritti sulle zampe posteriori prima di precipitarsi dietro un cespuglio. Procedendo in modo da non calpestarli, Cif inciampò, e il Mouser la sorresse, e dopo un istante l'attirò a sé. Cif cedette per un momento, prima di ritrarsi, sorridendogli impassibile.

«Gray Mouser» gli disse sottovoce, «mi sento attratta da te, ma ti ho detto che somigli al dio Loki... e ieri sera, quando hai conquistato l'Isola con

la tua grandiosa oratoria, quella rassomiglianza era ancora più spiccata. Ti ho parlato anche della mia riluttanza a condurre il dio a casa mia (e questo mi ha indotta ad assoldare Hilsa e Rill, due diavolesse familiari, per prendersi cura di lui). E adesso, senza dubbio a causa della rassomiglianza, provo una certa esitazione nei tuoi confronti, e forse è meglio che restiamo capitano e consigliera fino a quando la difesa dell'Isola della Brina sarà compiuta e io potrò distinguerti dal dio.»

Il Mouser fece un lungo respiro e disse lentamente che anche lui lo riteneva opportuno; ma nel frattempo pensò che senza dubbio gli dèi s'impicciavano un po' troppo della sua vita privata. Provava la tentazione di chiederle se si aspettava che *lui* si rivolgesse a Hilsa e Rill (diavolesse o no) per trovare conforto; ma dubitava che fosse disposta a concedergli fino a tal punto le libertà di un dio (ammesso che lui le desiderasse), per quanto fosse grande la rassomiglianza tra loro.

In quella situazione senza uscita provò un certo sollievo nel vedere, oltre le spalle di Cif, qualcosa che gli permise di dire: «A proposito di diavolesse, chi sono quelle che stanno uscendo da Porto Salato?»

A queste parole Cif si voltò e vide che Rill e Hilsa stavano correndo verso di loro, tra l'erica, seguite da mamma Grum che procedeva pesantemente, scura dietro le loro figure sgargianti. E sebbene fosse giorno fatto ormai da tre ore e più, Rill portava una torcia accesa. Era difficile vedere la fiamma nella luce del sole, e tuttavia la si poteva distinguere dal modo in cui il suo calore faceva apparire confusa l'erica, più oltre. E quando le due prostitute si avvicinarono apparve evidente che i loro visi traboccavano d'eccitazione e dell'ansia di riferire qualcosa: si precipitarono a farlo appena arrivate, quando il Mouser chiese, in tono asciutto: «Perché cerchi di rischiarare il giorno, Rill?»

«Il dio ci ha appena parlato con molta chiarezza, dal fuoco del Covo della Fiamma» cominciò quella. «Ha detto: "Fuocoscuro, Fuocoscuro, portatemi a Fuocoscuro. Seguite la fiamma...".» Hilsa s'intromise: «... "Andate nella direzione in cui si piega", ha detto il dio, con voce crepitante. "Svoltate là dove indica, nel mio nome".»

Rill riprese: «Perciò ho acceso una torcia al fuoco del Covo della Fiamma, perché lui potesse viaggiarvi, e abbiamo seguito scrupolosamente la fiamma, secondo la direzione in cui s'inclinava, e ci ha portate da voi!»

«E guardate» l'interruppe Hilsa, mentre sopraggiungeva mamma Grum. «Ora la fiamme vuole che andiamo alla montagna. Punta in quella direzione!» Con l'altra mano indicò a nord, verso la cascata di ghiaccio e il nero

picco di scorie con il pennacchio di fumo che spirava verso occidente.

Cif e il Mouser guardarono la fiamma spettrale della torcia, socchiudendo gli occhi. Dopo un po' il Mouser disse: «La fiamma s'inclina davvero. Ma ritengo che questo avvenga perché arde in modo irregolare. Qualcosa nella grana del legno o nell'olio e nella resina...»

«No, indubbiamente ci indica Fuocoscuro» esclamò eccitata Cif. «Guidaci, Rill.» E tutte insieme le donne si voltarono verso nord, avviandosi verso il ghiacciaio.

«Ma signore mie, non abbiamo tempo per una gita in montagna!» gridò il Mouser in tono di protesta. «Ci sono da fare tutti i preparativi per la difesa dell'isola e per salpare domani contro i Mingol.»

«Il dio ha ordinato» rispose Cif, voltandosi verso di lui. «Lui sa cosa si deve fare.»

Mamma Grum disse, con quella sua voce ringhiante: «Senza dubbio vuole che non ci spingiamo fino alla vetta. Il percorso intorno alla montagna è più breve che quello diritto, credo.»

E con questa osservazione ambigua le donne proseguirono. Il Mouser scrollò le spalle e le seguì, pensando che dovevano essere molto sciocche per seguire un ramo ardente come se fosse il dio, benché la fiamma s'inclinasse davvero in modo assai strano e sconcertante. (E lui *aveva* udito il fuoco parlare, due notti prima). Be', comunque la sua presenza non era necessaria per le riparazioni a bordo del *Relitto*: Pshawri poteva dirigere l'equipaggio con la sua stessa efficienza, o almeno quanto bastava. Era meglio tenere d'occhio Cif, mentre era in preda a quella strana suggestione, per assicurarsi che non accadesse nulla di male né a lei né alle tre strane servitrici del dio.

Cif era una donna così dolce, forte, sensata, incantevole, quando non era dominata dal dio. Signore, che datori di lavoro fastidiosi, esigenti e capziosi erano gli dèi: mai tranquilli. (Poteva pensare così senza pericolo, si disse, perché gli dèi non potevano leggere nei pensieri - ognuno godeva almeno di *quella* intimità - sebbene potessero udire anche le parole pronunciate a voce sommessa e senza dubbio fossero capaci di trarre deduzioni dai sussulti e dalle smorfie).

Dalle profondità della sua mente salì la cantilena ossessiva "I Mingol devono morire", e lui fu quasi riconoscente per quel motivetto malizioso che occupava i suoi pensieri, turbati dai capricci degli dèi e delle donne.

L'aria divenne gelida, e ben presto giunsero alla cascata di ghiaccio: davanti c'erano un albero morto e una sporgenza di scura roccia purpurea,

quasi nera, e al centro di questa un'apertura ancora più nera, ampia ed alta come una porta.

Cif disse: «L'anno scorso non c'era.» E mamma Grum borbottò: «L'ha lasciata scoperta il ghiacciaio, ritirandosi.» E Rill esclamò: «La fiamma s'inclina verso la caverna!» E Cif disse: «Scendiamo.» E Hilsa mormorò con voce tremula: «È buio.» E mamma Grum brontolò: «Non abbiate paura. Talvolta l'oscurità è la luce migliore, e scendere è il modo migliore per salire.»

Il Mouser non sprecò tempo a parlare, ma spezzò tre rami dall'albero morto (la torcia di Loki non poteva durare in eterno) e caricatoseli sulle spalle seguì rapidamente le donne nella caverna.

Fafhrd saliva con ostinazione l'ultimo interminabile pendio di gelida pietra sotto la linea delle nevi di Monte Inferno. La luce arancione del sole prossimo al tramonto gli batteva sul dorso senza scaldarlo, e inondava il fianco della montagna e il suo scuro picco con l'esile pennacchio di fumo che spirava verso oriente. La roccia era dura come il diamante, e c'erano frequenti appigli, ma lui era stanco e cominciava a rimproverarsi di aver abbandonato i suoi uomini in pericolo (perché di questo si trattava) per avventurarsi in quella ricerca romantica. Il vento spirava da ovest, trasversalmente alla direzione nella quale lui procedeva.

Ecco cosa succedeva a condurre una fanciulletta in una spedizione pericolosa e ad ascoltare le donne... o meglio una donna. Afreyt era apparsa tanto sicura di sé, così regale, che lui l'aveva assecondata, contro ogni buonsenso. Ora stava cercando Mara soprattutto per la paura di ciò che Afreyt avrebbe pensato di lui se fosse capitato qualcosa di male alla ragazzina. Oh, sapeva bene come si era giustificato quella mattina, addossandosi lui stesso quel compito invece di mandare un paio dei suoi uomini. Era giunto alla conclusione che era stato il principe Faroomfar a rapire Mara, ed aveva sperato (alla luce di ciò che gli avevano raccontato Afreyt e Cif, strappate alla stregoneria di Khahkht da due volanti principesse della montagna) che la principessa Hirriwi, sua amante di una splendida notte appartenente al passato, giungesse invisibile sul suo invisibile pesce aereo per offrirgli il suo aiuto contro l'odiato fratello.

C'era un altro guaio, con le donne: non erano mai presenti, quando le si voleva o si aveva davvero bisogno di loro. Si aiutavano tra loro, sicuro, ma pretendevano che gli uomini compissero prodezze impossibili per dimostrarsi degni del gran dono del loro amore (e a cosa si riduceva, a ben pen-

sare? A un effimero amplesso nell'oscurità - rischiarato solo dalla muta e incomprensibile perfezione di un seno grazioso - che ti lasciava sconcertato e intristito).

Il percorso divenne più scosceso e la luce più rossa. Fafhrd aveva i muscoli indolenziti. L'oscurità l'avrebbe sorpreso sulla parete di roccia, e poi, almeno per due ore, la montagna avrebbe nascosto la luna nascente.

Era solo per Afreyt che lui stava cercando Mara? Non era anche perché la fanciulletta portava lo stesso nome della sua prima innamorata, che lui aveva abbandonato con il figlio non ancora nato quando aveva lasciato Cantuccio Freddo per andarsene insieme ad un'altra donna, che aveva abbandonato a sua volta... o aveva condotto involontariamente a morte (il che era poi lo stesso)? Non stava forse cercando di placare quell'altra Mara, salvando questa? C'era un altro guaio, con le donne, o almeno con le donne che amavi o che avevi amato una volta: continuavano a farti sentire colpevole, anche quand'erano morte. Le amassi o no, eri incatenato da vincoli invisibili a ogni donna che ti aveva acceso.

Ed era *quella* la verità più profonda che l'aveva spinto a cercare la piccola Mara? Fafhrd se lo chiese, spingendo la sua analisi in un recesso più nascosto, mentre costringeva le mani intirizzite a cercare nuovi appigli sulla parete sempre più ripida, nella luce rossocupa. Davvero non fremeva al pensiero di lei, come faceva il dio Odino nella sua lubrica senilità? Non era venuto personalmente a dare la caccia a Faroomfar perché considerava il principe un rivale libidinoso per quel delicato bocconcino adolescente?

In quanto a questo, non era forse l'aspetto fanciullesco di Afreyt - la sua snellezza nonostante l'alta statura, i suoi piccoli seni promettenti, le storie delle finte bricconate infantili con Cif, i romantici occhi violetti, l'ardimento pazzesco - ad averlo attratto già nella lontana Lankhmar? Questo e l'argento dell'Isola della Brina l'avevano incatenato, trascinandolo all'assurdo compito di diventare capitano responsabile di altri uomini - lui che per tutta la vita era stato un lupo solitario - insieme a quel leopardo solitario che era il suo compagno, il Mouser. Adesso era tornato alle sue abitudini, abbandonando i suoi uomini. (E gli dèi volessero che Skor tenesse la testa a posto, e che la disciplina e tutte le sue esortazioni alla prudenza avessero avuto qualche effetto!). Ma quell'asservimento alle donne... Capricciose, innocenti, calcolatrici, con gli occhi e il cuore di ghiaccio, piccoli demoni incostanti e ingannatori! Bianche donnole dal collo liscio e dai denti aguzzi, con i patetici occhi dei lemuri!

La sua mano protesa alla cieca si strinse sul vuoto e lui si accorse che,

preso dalla furiosa autocritica, aveva raggiunto il culmine del pendio senza accorgersene. Con tarda prudenza, alzò la testa finché i suoi occhi scrutarono oltre l'orlo. Gli ultimi raggi rossocupi del sole gli mostrarono un cornicione cosparso di scisto e ampio circa tre braccia: più oltre la montagna riprendeva a salire, ripida e senza neve. Di fronte a lui, in quella nuova parete, c'era un grande recesso, o l'imboccatura d'una grotta, ampia quanto il cornicione e alta il doppio. Dentro era molto buio, ma Fafhrd riuscì a distinguere il rosso vivo del mantello di Mara, il cappuccio rialzato, e nell'ombra del cappuccio il visetto pallidissimo dagli occhi molto scuri - una macchia nella tenebra - rivolto verso di lui.

Si inerpicò, guardandosi intorno sospettoso, poi avanzò verso di lei, chiamandola per nome sottovoce. Mara non rispose, né con una parola né con un cenno, sebbene continuasse a fissarlo. Una brezza calda, lievemente sulfurea, usciva dalla montagna e le agitava il mantello. Fafhrd affrettò il passo: con una crescente anticipazione di orrore sconosciuto scostò il mantello e scoprì un piccolo teschio ghignante piazzato su una croce di legno, alta poco più di un braccio.

Si ritrasse sull'orlo della cengia, respirando pesantemente. Il sole era tramontato e il cielo grigio sembrava più immenso, più pallido e chiaro senza i suoi raggi. Il silenzio era profondo. Guardò invano lungo il cornicione, e destra e a sinistra. Poi scrutò di nuovo nella caverna, e strinse i denti. Prese selce e acciarino, aprì la borsa dell'esca, e accese una torcia. Poi, stringendola alta con la mano sinistra e facendo oscillare lentamente nella destra l'ascia, si addentrò nella caverna, verso il cuore della montagna, passando davanti al bizzarro spaventapasseri, evitando di calpestare il mantello rosso, avviandosi lungo lo strano corridoio dalle pareti lisce, ampio e alto quanto bastava per permettere il transito a un gigante o a un uomo alato.

Il Mouser non sapeva da quanto tempo stava seguendo le quattro femmine invasate dal dio nella caverna stranamente simile ad una galleria che li portava a profondità sempre più grandi sotto il ghiacciaio, verso il cuore del vulcano Fuocoscuro. Abbastanza a lungo, almeno, perché lui avesse il tempo di spaccare le estremità dei tre rami morti, affinché fosse più facile accenderli. E certamente abbastanza a lungo per stancarsi della cantilena che prometteva morte ai Mingol, che adesso non soltanto risuonava nella sua mente ma veniva recitata a voce alta dalle quattro donne estatiche, come se fosse un inno di marcia e di battaglia, così come l'avevano cantata

gli uomini di Groniger. Naturalmente, in questo caso non aveva bisognò di chiedersi dove l'avessero imparata, perché l'avevano udita tutte per la prima volta insieme a lui, due notti prima, nel Covo della Fiamma, quando il dio Loki l'aveva recitata dal fuoco: ma questo non la rendeva affatto più sopportabile o meno noiosa.

All'inizio aveva cercato di ragionare con Cif, mentre lei si precipitava avanti insieme alle altre tre come una menade, dimostrandole l'imprudenza di avventurarsi in quel modo in una caverna sconosciuta, ma lei si era limitata ad indicare la torcia di Rill ed a rispondere: «Guarda come s'inclina in avanti la fiamma. Il dio ci comanda...» E aveva ripreso a cantare.

Be', non si poteva negare che la fiamma s'inclinasse in avanti in modo molto innaturale, mentre invece avrebbe dovuto inclinarsi all'indietro per la rapidità della loro avanzata; e inoltre durava più a lungo di quanto potesse ardere una torcia normale. Perciò il Mouser aveva dovuto rassegnarsi a imparare a memoria, come meglio poteva, il loro percorso nella caverna che, dapprima gelida come ci si poteva aspettare data la presenza del ghiaccio sovrastante, adesso era sensibilmente più calda, mentre l'aria aveva un vago odore di zolfo.

Comunque, si disse il Mouser, non era tenuto ad *amare* la sensazione di essere lo strumento e il trastullo di forze misteriose infinitamente più potenti di lui, forze che non si degnavano neppure di fargli conoscere le parole che pronunciavano per mezzo suo (la faccenda del discorso che aveva tenuto ma di cui non aveva udito una parola continuava a turbarlo sempre di più). E soprattutto non era tenuto a celebrare quel legame con l'imperscrutabile, come stavano facendo le donne, ripetendo ciecamente parole di morte e di sciagura.

E non gli piaceva neppure la sensazione di essere asservito a quelle donne e sempre più assorbito dalla loro attività, come aveva notato da quando aveva accettato l'incarico di Cif, a Lankhmar, tre mesi prima, l'incarico che poi l'aveva asservito a Pshawri e a Mikkidu ed a tutti i suoi uomini, e alla sua ambizione e al suo amor proprio.

Meno di tutto gli piaceva sapersi dominato dall'idea di essere un individuo mostruosamente furbo, capace di girare intorno a tutti gli dèi e a tutti i deucci e dal quale tutti si aspettavano prestazioni divine. Perché non poteva ammettere, almeno di fronte a Cif, che lui non aveva sentito nemmeno una parola di quel suo discorso grandioso? E se era capace di schivare gli dèi, perché non lo faceva?

La galleria sotterranea che stavano percorrendo sfociò in uno spazio

molto più grande, fumante di vapori, e all'improvviso si arrestarono di fronte ad una grande parete che sembrava estendersi all'infinito verso l'alto ed ai lati.

Le donne interruppero la cantilena e Rill esclamò: «E adesso da che parte, Loki?» e Hilsa le fece eco con voce tremula. Mamma Grum tuonò: «Diccelo, parete.» Cif intonò, energicamente: «Parla, dio.»

E intanto il Mouser avanzò rapidamente e posò la mano sulla parete. Era così calda che per poco non ritrasse la mano di scatto: ma non lo fece, e nel palmo e nelle dita aperte percepì una pulsazione forte e regolare, un ritmo nella roccia, come se vibrasse al canto delle donne.

Poi, quasi in risposta alla supplica delle quattro, la torcia di Loki, che si era consumata riducendosi a un tizzone, divampò in una grande fiamma a sette lingue, dal fulgore quasi insostenibile - era un prodigio che Rill potesse ancora reggerla - mostrando la spaventosa vastità della parete. In quel momento la roccia parve sollevarsi mostruosamente sotto la mano del Mouser ad ogni pulsazione del canto, e il pavimento cominciò a ondeggiare. Poi la grande parete si gonfiò, e anche il calore divenne mostruoso, e il fetore di zolfo s'intensificò al punto che tutti tossirono convulsamente, immaginando un imminente terremoto e fiumi di lava rovente che erompevano nel cuore della montagna.

Testimonia senza dubbio a favore della prudenza del Mouser il fatto che in quel momento di panico e di sbalordimento atterrito pensasse di accostare uno dei rami sfrangiati alla fiamma accecante. E fu un bene che lo facesse perché la gran fiamma del dio si spense rapidamente come s'era scatenata, lasciando solo la fioca illuminazione del comunissimo pezzo di legno morto, acceso tra le sue mani. Rill lasciò cadere il tizzone spento della torcia consumata con un grido di dolore, come se solo in quel momento si accorgesse di essersi scottata, mentre Hilsa piagnucolava e le quattro donne brancolavano a tentoni.

Come se il comando fosse indiscutibilmente passato al Mouser insieme alla torcia, lui le ricondusse indietro, lontano dai fumi soffocanti, per le gallerie ormai spaventosamente buie che lui solo aveva impresso nella memoria e che risuonavano ancora della tremenda musica delle rocce che scimmiottava il loro canto, una sinfonia di morte che riverberava mostruosamente nella pietra... via, via verso la benedetta luce e l'aria e il cielo, e i campi ed il mare benedetto.

E non fu soltanto questa la lungimirante prudenza del Mouser (così lungimirante che lui stesso non avrebbe saputo dirne lo scopo), perché nel

momento di maggior panico, quando il tizzone della torcia di Loki era caduto dalla mano di Rill, lui aveva pensato di raccattarlo dal pavimento e di riporlo, ormai ridotto a poco più di una nera brace rovente, nella sua borsa. Gli scottò un po' le dita, come scoprì più tardi: ma per fortuna non era tanto rovente da incendiare la borsa.

Afreyt sedeva su una roccia coperta di licheni, accanto alla lettiga, sull'ampio valico delle Terre della Morte (presso il punto dove Fafhrd aveva incontrato i Mingol per la prima volta, sebbene lei non lo sapesse), e riposava avvolta nel mantello grigio. Di tanto in tanto un vento proveniente dall'est, gelido come il cielo violetto, agitava le tende chiuse della lettiga. I portatori avevano raggiunto gli altri uomini accanto ad uno dei piccoli fuochi accesi all'avanguardia e alla retroguardia con il legno portato per scaldare il cibo durante quella pausa serale. La forca era stata deposta secondo le istruzioni di Afreyt, con la base e la trave trasversale incuneate nella roccia, cosicché sembrava una L caduta, con l'angolo alzato sopra la lettiga come un tetto storto o come una travatura irregolare.

A occidente la luce del tramonto era ancora abbastanza viva da indurre Afreyt a chiedersi se era fumo quello che vedeva muoversi verso est sopra lo stretto cratere di Monte Inferno, mentre a oriente l'oscurità era già abbastanza fitta da permetterle di vedere - ne era quasi sicura - un fioco bagliore che saliva dal cratere di Monte Fuocoscuro. Il vento dell'est soffiò di nuovo, e lei aggobbì le spalle e si tirò il cappuccio contro le guance.

Le tende della lettiga si scostarono per un momento: ne uscì May, che andò a fermarsi davanti ad Afreyt.

«Che cosa porti intorno al collo?» chiese questa alla ragazzina.

«È un nodo scorsoio» rispose subito May, con una certa solennità. «L'ho intrecciato io: Odino mi ha mostrato come fare il nodo. Dobbiamo appartenere tutti all'Ordine del Cappio, che io e Odino abbiamo inventato questo pomeriggio mentre Gale dormiva.»

Esitando, Afreyt tese la mano verso la gola della fanciulletta ed esaminò, inquieta e affascinata, il cappio di corda pesante. Senza dubbio il nodo scorsoio era piuttosto stretto, e vi stava infilato un mazzetto di fiorellini di montagna, un po' avvizziti, colti quel mattino sui pendii più bassi.

«Ne ho fatto uno per Gale» disse la ragazzina. «Dapprima non voleva portarlo perché io avevo contribuito a inventarlo. Era gelosa.»

Afreyt scosse il capo con aria di riprovazione, sebbene pensasse ad altro.

«Ecco» continuò May, alzando la mano che teneva lungo il fianco, sotto

il mantello. «Ne ho preparato uno per te, un po' più grande. Vedi, anche questo ha i fiori. Butta indietro il cappuccio. Devi portarlo sotto i capelli, naturalmente.»

Per un lungo istante, Afreyt guardò gli occhi impassibili della fanciulletta. Poi ributtò indietro il cappuccio, chinò la testa e sollevò i capelli. Usando tutte e due le mani, May strinse il nodo alla base della gola di Afreyt. «Ecco fatto» disse. «È così che si porta, aderente ma non stretto.»

Mentre accadeva tutto questo, Groniger s'era avvicinato, portando tre ciotole e una pentola coperta. Quando gli venne spiegato il significato dei nodi scorsoi, esclamò con un gran sorriso, inarcando le sopracciglia: «Magnifico! Questo mostrerà ai Mingol la sorte cui sono destinati. Il canto che ci ha insegnato il piccolo capitano è grandioso, no?»

Afreyt annuì, lanciando un'occhiata di sottecchi a Groniger. «Sì» assentì. «Le sue meravigliose parole.»

Groniger ricambiò l'occhiata. «Sì, le sue meravigliose parole.»

May disse: «Vorrei averlo sentito anch'io.»

Groniger consegnò le ciotole e si affrettò a versare la densa zuppa fumante.

May disse: «Porterò a Gale la sua razione.»

Groniger disse in tono burbero ad Afreyt: «Mangiala finché è calda. Poi riposa un po'. Proseguiremo al levar della luna, d'accordo?» E quando Afreyt annuì, si allontanò baldanzoso, canticchiando allegramente la melodia che aveva accompagnato per tutto il giorno la loro marcia: il canto del Mouser, o più esattamente di Loki.

Afreyt aggrottò le sopracciglia. Di solito Groniger era un uomo serio, cupo addirittura, aveva pensato lei un tempo: ma adesso si comportava quasi come un buffone. "Mostruosamente comico" era un'espressione troppo forte? Scosse lentamente il capo. Tutti gli uomini dell'Isola della Brina stavano diventando così, baldanzosi e grotteschi e in un certo senso più grandi. Forse era la stanchezza a farle vedere tutto strano e ingrandito, si disse.

May ritornò; presero i cucchiai e cominciarono a mangiare. «Gale ha voluto mangiare nella lettiga» spiegò dopo un po' la fanciulletta. «Credo che lei e Odino stiano combinando qualcosa.» Scrollò le spalle e riprese a lavorare di cucchiaio. Dopo un'altra pausa: «Farò nodi scorsoi per Mara e capitan Fafhrd.» Infine raschiò il fondo della ciotola, la posò e disse: «Cugina Afreyt, credi che Groniger sia un troll?»

«Che cos'è?» chiese Afreyt.

«Una parola che usa Odino. Dice che Groniger è un troll.»

Gale uscì tutta eccitata dalla lettiga, con la ciotola vuota, ma si ricordò di tirare le tende.

«Io e Odino abbiamo inventato un canto di marcia!» annunciò, mettendo la sua ciotola su quella di May. «Dice che il canto di un dio va benissimo, ma deve averne uno tutto suo. Ascolta, te lo canterò. È più breve e più svelto dell'altro.» Divenne seria in volto. «È come un tamburo» spiegò concitata. Poi, battendo il piede: «Marciate, marciate, oltre le Terre della Morte. Andate, andate, oltre le Terre della Malasorte. Malasorte! Uccidete i Mingol. Malasorte! Muoiano gli eroi! Malasorte! Malasorte! Gloriosa malasorte!» Aveva alzato la voce, prima di finire.

«Gloriosa malasorte?» ripeté Afreyt.

«Sì. Avanti, May, canta con me.»

«Non so se ne ho voglia.»

«Oh, andiamo. Io porto pure il tuo nodo scorsoio, no? Odino dice che dobbiamo cantarlo tutti.»

Mentre le due ragazzine ripetevano il canto con le loro voci acute, e con crescente entusiasmo, Groniger e un altro uomo dell'Isola della Brina si avvicinarono.

«È bello» dichiarò Groniger, riprendendo le ciotole. «Gloriosa malasorte: è bellissimo.»

«Mi piace» riconobbe l'altro uomo. «Malasorte! Uccidete i Mingol!» ripeté in tono d'approvazione.

I due si allontanarono, cantando a voce bassa.

La notte si fece più buia. Il vento continuò a soffiare. Le ragazze si acquietarono.

May disse: «Fa freddo. Il dio sarà intirizzito. Gale, è meglio che torniamo da lui. Possiamo lasciarti sola, cugina Afreyt?»

«Sicuro.»

Qualche istante dopo che le tende si erano chiuse, May si affacciò.

«Il dio t'invita a venire qui dentro con noi» disse ad Afreyt.

Afreyt trattenne il respiro. Poi disse, con tutta la calma di cui era capace: «Ringrazia il dio, ma digli che resterò qui, di guardia.»

«Benissimo» replicò May, e le tende si richiusero.

Afreyt strinse le mani sotto il mantello. Non aveva confessato a nessuno, neppure a Cif, che ormai da qualche tempo Odino stava svanendo. Lei riusciva appena a scorgerne un contorno indistinto. Poteva ancora udirne la voce, ma s'era indebolita, sperduta nel gemito del vento. Il dio era stato

molto concreto, all'inizio, in quel giorno di primavera in cui lei e Cif l'avevano trovato e avevano scoperto che gli dei erano due. Lui era sembrato così vicino alla morte, allora, e lei si era data tanto da fare per salvarlo. L'aveva circondato d'adorazione, come se fosse stato un antico santo-eroe o il suo caro padre morto ormai da tempo. E quando lui l'aveva accarezzata a tentoni e aveva borbottato in tono di delusione "Sei più vecchia di quanto pensavo" e si era assopito, l'adorazione era stata contaminata dall'orrore e dal rifiuto. Aveva avuto l'idea di portargli le ragazzine (Questo faceva di lei un mostro? Be', forse), e da allora se l'era cavata bene, tenendo tutto a distanza.

Poi c'erano stati l'emozione del viaggio a Lankhmar e i pericoli della magia del ghiaccio, e i Mingol, e la rinnovata eccitazione dell'arrivo del Mouser e di Fafhrd e la rivelazione che Fafhrd somigliava veramente a Odino, più in giovane. Era *questo*, che aveva costretto il dio Odino a sbiadire ed a parlare in un sussurro? Lei non lo sapeva, ma si rendeva conto che questo contribuiva a rendere tutto tormentoso e sconcertante; e non avrebbe sopportato di salire sulla lettiga, quella notte. (Sì, era un mostro).

Provò un acuto dolore al collo e si accorse che nella sua agitazione aveva tirato l'estremità pendente del cappio, sotto il mantello. L'allentò, e si costrinse a restare seduta immobile. Ormai era completamente buio. C'erano fiamme fioche che si levavano da Fuocoscuro e da Monte Inferno. Udiva brani di conversazione intorno ai fuochi del bivacco, e frammenti del nuovo canto, e risate mentre circolava la storia della sua creazione. Faceva molto freddo, ma lei non si mosse. L'oriente divenne d'un pallore argenteo: la luminosità lattiginosa salì, e infine apparve lentamente la luna candida.

Vi fu un movimento, nel campo, e dopo un po' i portatori vennero a disincastrare la forca di Odino: la sollevarono, e sollevarono anche la lettiga. Afreyt si alzò, stirandosi le giunture irrigidite e battendo i piedi intirizziti. Si avviarono tutti verso occidente, sulle rocce inargentate dalla luna, portando le grottesche armi e i due voluminosi carichi. Alcuni zoppicavano un po' (dopotutto erano marinai, non abituati a marciare) ma procedevano tutti a passo vivace, al nuovo canto di Odino, curvandosi per difendersi dal vento dell'est, che adesso spirava forte e costante.

Fafhrd aveva appena acceso la seconda torcia con il tizzone della prima, e l'aria s'era fatta più calda, quando l'alta galleria che stava percorrendo sfociò in una caverna così immensa che la luce della fiaccola vi si perdeva. Il suono del mozzicone della prima torcia che cadeva sulla roccia destò e-

chi lontani, e il nordico si fermò guardandosi intorno. Poi cominciò a vedere innumerevoli puntini luminosi simili a stelle, dove scaglie di mica incorporate nella pietra riflettevano la luce della torcia, e a media distanza una colonna irregolare di roccia sulla cui cima stava un fagottino pallido che attirò il suo sguardo. Poi in alto, lontano, udì battere due grandi ali: una pausa e un altro battito, come se un grande avvoltoio volteggiasse nella tenebra della grotta.

«Mara!» chiamò in direzione della colonna, e gli echi ritornarono a lui; e tra gli echi, acuto e fievole, il suono del suo nome, e gli echi di questo. Poi si accorse che il batter d'ali era cessato e che una delle stelle di mica più in alto stava diventando rapidamente più luminosa, come se scendesse precipitosamente verso di lui; e sentì un gran fruscio nell'aria, come di un enorme falco che calasse in picchiata.

Si scostò con violenza dalla spada scintillante che balenava verso di lui, e nel contempo sferrò un colpo d'ascia. La torcia gli venne strappata dalla mano, qualcosa che sembrava una vela di cuoio lo colpì alle ginocchia, e poi vi fu un gran battito d'ali, vicinissimo, e poi un altro, e poi il grido stridulo di un uomo sofferente, che nonostante tutto aveva una nota di profonda indignazione.

Mentre si rimetteva in piedi, vide la sua fiaccola divampare sul pavimento di pietra: era trapassata dalla spada luminosa che l'aveva strappata alla sua stretta. Il batter d'ali e le grida si stavano allontanando, adesso. Piazzò lo stivale sulla fiaccola, preparandosi a svellerne la spada, ma quando fece per impugnarla le sue dita incontrarono una mano scagliosa, più sottile della sua, che la stringeva convulsamente e che (come accertarono le sue dita brancolanti) era bagnata di liquido caldo al polso, dove l'ascia l'aveva tranciata. Mano e sangue erano parimenti invisibili; perciò, sebbene le sue dita toccassero e sentissero, i suoi occhi vedevano solo l'elsa della spada, l'argentea guardia a croce, il pomello a forma di pera, e l'impugnatura di cuoio nero fissata da una treccia di fili d'argento.

Sentì pronunciare balbettando il suo nome, dietro di lui, e voltandosi vide Mara, ritta nella vesticciola bianca, avvilita e confusa, come se fosse stata appena sollevata dalla sommità della colonna e deposta al suolo. Quando Fafhrd la chiamò a sua volta per nome, una voce uscì dall'aria accanto a Mara, un po' più in alto, parlando col tono agghiacciante e sconvolgente di una voce nota e amata diventata ora tremenda, da incubo.

L'invisibile Hirriwi, principessa della montagna, disse: «Guai a te, barbaro, che sei tornato al nord senza aver prima reso ancora omaggio alla

Rampa delle Stelle. Guai a te, perché sei venuto al richiamo di un'altra donna, sebbene noi favoriamo la sua causa. Guai a te, perché hai abbandonato i tuoi uomini per cercare questa fanciullina, che noi avremmo salvato (e abbiamo salvato) senza il tuo intervento. Guai a te per esserti immischiato con demoni e dèi. E guai, guai, per aver levato la mano mutilando un principe della Rampa delle Stelle, cui siamo legate (sebbene sia il nostro nemico più caro) da vincoli più forti dell'amore e dell'odio. Una testa per una testa e una mano per una mano: pensaci. Cinque volte guai a te!»

Mentre la voce parlava, Mara si era avvicinata a Fafhrd che stava inginocchiato, con il volto contratto, a guardare e ad ascoltare il vuoto. Lui le aveva cinto le spalle con un braccio: e insieme fissavano la tenebra parlante.

Hirriwi continuò, con voce meno ritualmente appassionata e tuttavia altrettanto fredda: «Keyaira sta curando e confortando nostro fratello, e io andrò a raggiungerli. All'alba ti riporteremo alla tua gente, viaggiando sul nostro pesce dell'aria, e là conoscerai la tua sorte. Fino a quel momento riposa nel calore dell'inferno, che non è ancora un pericolo per te.»

Hirriwi tacque, e si udì il suono dei suoi passi che si allontanavano. La torcia ardeva fioca, quasi consumata, e una grande stanchezza s'impadronì di Fafhrd e di Mara: si stesero fianco a fianco, e il sonno salì dai piedi agli occhi. Fafhrd, con il suo ultimo pensiero, si chiese perché lo commuoveva tanto il fatto che Mara stringesse tra le manine la sua mano sinistra, ripiegata contro la spalla.

Il giorno dopo Porto Salato era animato così presto e così fantasticamente dai preparativi della partenza che era difficile capire dove finiva l'ispirazione dell'incubo e del sogno e dove incominciava quella della lucidità del giorno. Persino i "forestieri" erano contagiati, come se anche loro avessero udito il canto della morte dei Mingol, nel sogno, cosicché il Mouser era stato costretto, nonostante gli ammonimenti del buonsenso, a munire il *Falco Marino* di Fafhrd dei più zelanti di loro, comandati da Bomar, il loro "sindaco", l'ilthmarita proprietario della taverna. Nominò Pshawri loro capitano, con metà dei ladri per appoggiarlo e due dei Mingol - Trenchi e Gavs - per aiutarlo a guidare la nave.

«Ricorda che sei tu a comandare, gli piaccia o no» disse a Pshawri. «E tieniti sottovento rispetto a me.»

Pshawri, con la ferita alla fronte ancora rosea e appena rimarginata, annuì energicamente e andò ad assumere il comando. Al di sopra della parete

di sale il cielo orientale era cupamente arrossato dall'aurora, mentre a occidente indugiavano ancora le cupe ombre della notte. Il vento dell'est spirava fortissimo.

Dalla poppa del *Relitto*, il Mouser guardava il porto brulicante dei pescherecci trasformati in navi da guerra. In verità offrivano uno spettacolo bizzarro, con i ponti - recentemente carichi di pesce - irti ora di picche e di varie armi improvvisate, simili a quelle che il giorno prima aveva visto sulle spalle degli uomini di Groniger. Alcuni avevano legato enormi lance cerimoniali (in realtà travi dalle punte bronzee) ai bompressi, per usarle come arieti: che i Fati avessero pietà di loro! Altri, invece, avevano scelto vele rosse e nere (per annunciare intenzioni sanguinarie e feroci, immaginava il Mouser): anche il pescatore più sobrio era un pirata potenziale, questo era certo. Tre battelli erano parzialmente coperti da reti da pesca: una protezione contro le frecce incendiarie? I due vascelli più grandi erano comandati da Dwone e Zwaaken, i suoi viceammiragli, se si poteva credere a una cosa simile. Il Mouser scosse il capo.

Se almeno avesse avuto il tempo di chiarire i propri pensieri! Ma da quando si era svegliato gli eventi (e i suoi impulsi imprevedibili) erano precipitati... no, l'avevano travolto. Il giorno prima era riuscito a condurre sane e salve in paese Cif e le altre tre donne dalle gallerie maleodoranti e sconvolte della caverna (guardò in direzione di Fuocoscuro: lanciava ancora nel rosso cielo una densa colonna di fumo nero, che il vento dell'est spingeva a occidente) e aveva scoperto che avevano trascorso un tempo lunghissimo nelle viscere della terra, poiché era già sera. Dopo aver curato la mano di Rill, gravemente ustionata dalla torcia di Loki, si erano affrettati a tornare a Porto Salato per conferire con tutti quanti, e non c'era stato quasi nemmeno il tempo di confrontare le impressioni sue e di Cif a proposito dell'esperienza nella caverna...

E adesso doveva muoversi in fretta per aiutare Mikkidu a istruire i sei isolani destinati a sostituire i ladri che aveva trasferito al *Falco Marino*: insegnare loro a remare e così via.

E appena lui ebbe finito (in effetti si trattò di impartire a Nikkidu qualche istruzione a bassa voce) Cif salì a bordo, seguita da Rill, Hilsa e mamma Grum: tutte, tranne la vecchia, in calzoni e giubba da marinai, con il coltello infilato nella cintura. Rill aveva il braccio destro il collo.

«Eccoci qui al tuo comando, capitano» dichiarò vivacemente Cif.

«Cara... consigliera» replicò il Mouser, mentre si sentiva stringere il cuore. «Il *Relitto* non può avviarsi verso una probabile battaglia portando

donne a bordo, soprattutto...» Lanciò un'occhiata significativa che voleva dire "prostitute e streghe".

«Allora prenderemo lo *Spiritello* e ti seguiremo» disse Cif, imperturbabile. «Oppure ti precederemo per essere le prime ad avvistare i Mingol Orari: come ben sai, lo *Spiritello* è più veloce. Sì, forse è meglio così, una nave da battaglia con un equipaggio di donne guerriere.»

Il Mouser si arrese all'inevitabile con tutta la buona grazia che riuscì a chiamare a raccolta. Rill e Hilsa erano raggianti. Cif gli toccò il braccio con fare di commiserazione.

«Sono lieta che tu abbia accettato» dichiarò. «Ho già prestato lo *Spiritello* ad altre donne.» Poi divenne seria e abbassò la voce per dire: «C'è una cosa che mi turba, e che tu devi sapere. Intendevamo portare a bordo il dio Loki entro un braciere, come ieri ha viaggiato nella torcia di Rill...»

«Non si può avere a bordo il fuoco, quando si combatte» replicò automaticamente il Mouser. «E poi, guarda come si è bruciata Rill.»

«Ma questa mattina, per la prima volta dopo più di un anno, abbiamo scoperto che il fuoco nel Covo della Fiamma era inspiegabilmente spento» concluse Cif. «Abbiamo setacciato le ceneri. Non c'era neppure una scintilla.»

«Be'» fece pensieroso il Mouser. «Forse ieri, davanti alla grande parete di roccia, dopo aver fiammeggiato così forte, il dio ha trasferito temporaneamente la sua dimora nel cuore infuocato della montagna. Guarda come fuma!» E tese il braccio verso Fuocoscuro, dove la colonna nera che volava verso occidente era divenuta più densa.

«Sì, ma così non l'abbiamo a portata di mano» obiettò turbata Cif.

«Be', comunque è ancora sull'isola» la consolò il Mouser. «E in un certo senso, ne sono sicuro, è anche a bordo del *Relitto*» aggiunse, ricordando (e il ricordo gli fece dolorare di nuovo le dita ustionate) il mozzicone annerito della torcia che aveva ancora nella borsa. Quella era un'altra cosa, si disse, su cui desiderava riflettere...

Ma proprio in quel momento, Dwone accostò la sua nave per riferire che la flotta dell'isola della Brina era pronta ad entrare in azione. Il Mouser dovette far partire il *Relitto* (alzando tutte le vele per procedere controvento e mettendo ai remi i suoi ladri e i loro sostituti novellini, mentre Ourph batteva il tempo) in modo che la nave potesse precedere i pescherecci più agili.

Si levarono acclamazioni dalla riva e dalle altre navi, e per un po' il Mouser poté sguazzare nella soddisfazione di vedere il *Relitto* che avanza-

va spavaldo alla testa della flotta, con l'equipaggio perfettamente disciplinato, e di vedere Pshawri che comandava il *Falco Marino* con sufficiente destrezza, mentre Cif stava al suo fianco con gli occhi ardenti... e lui era un vero ammiraglio, per Mog!

Ma poi i pensieri che per tutto il giorno non aveva avuto il tempo di districare cominciarono ad assillarlo di nuovo. Soprattutto si rendeva conto che c'era qualcosa di assurdo, anzi addirittura ridicolo, nel fatto che prendessero il largo con un piano d'azione tanto stupido, affidandosi alla crepitante voce del fuoco e al mormorio dei fuscelli ardenti. Tuttavia sentiva fortemente nelle ossa che stavano facendo quello che si doveva fare, che nulla avrebbe potuto far loro del male, che lui avrebbe incontrato la flotta dei Mingol, e che all'ultimo momento gli sarebbe venuta un'altra ispirazione meravigliosa...

In quel momento il suo sguardo si posò su Mikkidu, che remava con considerevole stile, nella posizione più vicina alla prua: prese una decisione improvvisa.

«Ourph, piglia il timone e conduci fuori la nave» ordinò. «Da' il ritmo della remata.»

«Mia cara, devo lasciarti per qualche istante» avvertì poi Cif. Quindi, conducendo con sé l'ultimo Mingol, andò a prua e disse a Mikkidu, in tono burbero: «Vieni con me nella mia cabina. Una conferenza. Gib ti sostituirà.» Poi si affrettò a scendere sottocoperta, insieme al preoccupato luogotenente e seguito dagli sguardi interrogativi delle donne.

Fronteggiando Mikkidu attraverso il tavolo, nella bassa cabina (era una bella cosa che il capitano fosse basso, e che ancora più bassi fossero i membri dell'equipaggio, pensò), lo fissò con sguardo spietato e disse: «Luogotenente, l'altra notte ho tenuto un discorso agli isolani nella loro sala del consiglio, e alla fine tutti mi hanno acclamato. Tu eri presente. *Che cosa ho detto?*»

Mikkidu rabbrividì. «Oh, capitano» protestò, arrossendo. «Come puoi pretendere...»

«Adesso non raccontarmi che era tanto meraviglioso che non lo ricordi... o altre frottole per cavartela» l'interruppe brusco il Mouser. «Immagina che la nave sia in mezzo a una tempesta, e che la sua salvezza dipenda dal fatto che tu mi dia una risposta veritiera. Per gli dèi, non ti ho ancora insegnato che nessuno dei miei uomini ha mai avuto guai da me per avermi detto la verità?»

Mikkidu deglutì vistosamente e poi si arrese. «Oh, capitano» disse. «Ho

fatto una cosa terribile. Quella notte, quando ti ho seguito dai moli al consiglio e tu eri con le due dame, ho comprato una bevanda da un venditore ambulante e l'ho trangugiata mentre tu non guardavi. Non sembrava per niente forte, lo giuro, ma doveva avere un terribile effetto ritardato perché quando tu sei balzato sul tavolo e ti sei messo a parlare io ho perso conoscenza: ti do la mia parola! Quando mi sono ripreso, tu stavi dicendo qualcosa a proposito di Groniger e di Afreyt, che dovevano condurre metà degli isolani di rinforzo al capitano Fafhrd, mentre noialtri dovevamo uscire in mare per attirare i Mingol Orari in un gran vortice, e tutti applaudivano come matti... e perciò, naturalmente, ho applaudito anch'io, come se avessi udito tutto quello che era stato detto.»

«Puoi giurare che questa è la verità?» chiese il Mouser, con voce terribile.

Mikkidu annuì, avvilito.

Il Mouser girò prontamente intorno al tavolo, lo abbracciò e lo baciò sulla guancia tremante. «Sei un buon luogotenente» disse, con calore, battendogli la mano sulla spalla. «Ora va', mio bravo Mikkidu, e invita dama Cif a raggiungermi qui. Poi renditi utile sul ponte in tutti i modi che la tua intelligenza ti suggerirà. Adesso non star lì impalato. Datti da fare, uomo.»

Quando Cif arrivò, poco dopo, il Mouser aveva deciso il modo di abbordarla.

«Cara Cif» disse senza preamboli, andandole incontro, «ho una confessione da farti.» Poi le riferì, umilmente ma con chiarezza e concisione, la verità sulle sue "parole meravigliose"... e cioè che non ne aveva udita neppure una. Quando ebbe finito aggiunse: «Quindi ora puoi capire che non c'entra neppure la mia vanità: qualunque cosa abbia detto, era Loki a parlare, non io. Perciò adesso dimmi la verità, senza risparmiarmi nulla.»

Cif lo guardò con un sorriso sconcertato e rispose: «Bene, mi chiedevo cosa potevi aver detto a Mikkidu per renderlo così felice e stordito... e neppure adesso sono sicura di capire. Ma sì, la mia esperienza è stata, lo confesso, identica alla sua... e senza neppure la giustificazione di una bevanda sconosciuta. La mia mente si è svuotata, il tempo mi è passato accanto, e io non ho udito una sola delle parole che hai pronunciato, eccetto le ultime istruzioni sulla spedizione di Afreyt e sul gorgo. Ma tutti acclamavano, e perciò ho finto di aver udito, perché non volevo ferire il tuo amor proprio né fare la figura della stupida. Oh, sono stata una pecora! Una volta ho pensato di confessare quel vuoto ad Afreyt, ed ora vorrei averlo fatto, perché lei aveva un'espressione strana, in quel momento... Ma

non gliel'ho confidato. Pensi anche tu, come ora lo penso io, che anche lei...?»

Il Mouser annuì deciso. «Penso che nessuno dei presenti abbia udito una sola parola del mio discorso... o meglio del discorso di Loki; ma più tardi hanno finto d'averlo udito, come tante pecore, davvero: e io ero il capro nero che li guidava. Perciò soltanto Loki sa cos'ha detto, e noi ci avviamo contro i Mingol su una rotta ignota accettando tutto sulla fiducia.»

«E adesso cosa faremo?» chiese Cif, dubbiosa.

Guardandola negli occhi con un sorriso incerto e una lieve scrollata di spalle che era nel contempo comica e rassegnata, il Mouser rispose: «Continuiamo, perché è la tua rotta e io mi sono impegnato a seguirla.»

In quel momento il *Relitto* sobbalzò, colpito al fianco da un'ondata, e spinse Cif contro di lui: si cinsero con le braccia, e le loro labbra s'incontrarono con un brivido fremente... ma non per molto, perché lui dovette accorrere sul ponte, e anche lei, per scoprire (o meglio per confermare) ciò che era accaduto.

Il *Relitto* uscì dalla baia di Porto Salato, passando oltre la scogliera di sale, nel Mare Esterno, dove il vento dell'est l'investì e le onde e il sole accolsero le vele e il fasciame. Il Mouser prese il timone dalle mani del mesto Ourph, e il vecchio e Gib e Mikkidu regolarono le vele per il primo bordeggio verso est. E a uno a uno il *Falco Marino* e i pescherecci stranamente conciati ripeterono la manovra, seguendo il *Relitto* verso il largo.

Lo stesso vento dell'est che spirava attraverso la metà inferiore dell'Isola della Brina, e contro cui lottava il *Relitto*, più al largo sospingeva le navi dei Mingol Orari. Le lugubri galee, ognuna con la vela quadrata gonfia, formavano un grande spiegamento, e di tanto in tanto uno stallone nitriva dalla sua gabbia a prua, mentre procedevano tra le onde che gettavano spruzzi di spuma attraverso le nere sbarre irregolari. Tutti gli occhi puntavano verso occidente, e sarebbe stato difficile dire quali brillavano di una luce più folle: se quelli degli uomini impellicciati e dal sogghigno che scopriva i candidi denti o quelli dei cavalli dal lungo muso, che scoprivano i bianchi denti in smorfie convulse.

Sulla poppa dell'ammiraglia quella frenesia guardava in una direzione più filosofica, là dove Gonov discorreva con il suo stregone e i vari saggi, dibattendo problemi come "È sufficiente bruciare una città o bisogna anche raderla al suolo?" e contemplando risposte come "È più meritorio calpestarla e ridurla in sabbia, sì, senza bruciarla affatto".

Mentre il forte vento d'occidente spirava ad est attraverso la metà settentrionale dell'isola (con una fascia di rovesci e di furiose ondate tra i due venti), la flotta dei Mingol Antiorari si precipitava da occidente attraverso l'oceano insondato. Edumir aveva proposto ai filosofi il suo interrogativo: "La morte per suicidio alla prima carica, scagliandosi sulla lancia vergine del nemico, è preferibile alla morte per veleno nell'ultima carica?".

Edumir ascoltò le loro risposte meticolosamente ragionate e il loro controinterrogativo: "Poiché la morte è tanto desiderabile, come mai i nostri nobilissimi e riveriti antenati sopravvissero per procrearci?"; e infine osservò, guardando verso oriente con i desiderosi occhi orlati di bianco: "È tutta teoria. Sull'Isola della Brina metteremo ancora una volta alla prova dei fatti questi problemi reconditi".

E intanto lassù, al di sopra di tutti i venti, Khahkht nella sua sfera gelida studiava incessantemente la mappa che la ricopriva e su cui muoveva i segnalini che rappresentavano navi e uomini, cavalli e donne... e sì, perfino dèi, accostando la faccia irsuta affinché nessun pezzo indisciplinato potesse sfuggire alla sua rabbiosa attenzione.

Nel primo sole del mattino, nel vento pungente, Afreyt correva sola, tra l'erica costellata da cedri stenti, davanti all'ultima e silenziosa fattoria in collina con i suoi malfermi tetti di zolle verdegrige, di fronte a Porto Freddo. Aveva i piedi doloranti ed era stanca (persino il nodo scorsoio di Odino intorno al collo le sembrava un gran peso) perché avevano marciato per tutta la notte con due sole brevi soste per il riposo e a metà strada erano stati investiti dai venti mutevoli che avevano assunto violenza d'uragano quand'erano passati attraverso la fascia di transizione fra la metà sudorientale dell'Isola della Brina su cui stava Portosalato, dominato ora dal vento dell'est, e la metà nordoccidentale, su cui stava Porto Freddo, dove adesso regnava il vento dell'ovest, altrettanto violento. Tuttavia si sforzava di scrutare meticolosamente davanti a sé per scorgere amici e nemici, perché aveva deciso di fungere da avanguardia per Groniger e i suoi marciatori grottescamente armati. Poco prima, nel crepuscolo che precedeva l'alba, s'era staccata dalla lettiga per risalire la colonna e aveva fatto notare a Groniger la necessità di avere un'avanguardia, ora che si avvicinavano al termine della marcia e dovevano prevenire imboscate. Groniger s'era mostrato noncurante, incapace di rendersi conto del pericolo, come se lui e tutti gli altri isolani pensassero soltanto a marciare, con gli occhi vitrei, ringhiando il canto di sciagura di Gale, come tanti automi mostruosi, fino a

quando avessero incontrato i Mingol o il contingente di Fafhrd. Se non li avessero trovati, Afreyt ne era convinta, sarebbero discesi marciando nel gelido oceano occidentale senza fermarsi né esitare, come facevano le orde dei lemming al culmine della loro follia collettiva. Ma Groniger non aveva protestato quando lei aveva proposto di andare in avanscoperta: non aveva neppure espresso preoccupazione per la sua sicurezza. Dov'era finita la lucida prudenza che quell'uomo aveva dimostrato un tempo?

Afreyt conosceva piuttosto bene i boschi dell'isola, ed ora individuò Skor che scrutava in direzione di Porto Freddo dal boschetto di cedri nani da cui Fafhrd aveva lanciato il giorno innanzi la breve raffica di frecce. Chiamò Skor per nome, e lui si voltò di scatto incoccando una freccia all'arco: poi si avvicinò svelto, quando riconobbe le sue familiari vesti azzurre.

«Dama Afreyt, cosa fai qui? Mi sembri esausta» la salutò laconicamente. Anche lui sembrava stanco, con gli occhi pesti, le guance e la fronte macchiate di fuliggine sopra la rada barba rossiccia, forse per ripararsi dal riflesso dei ghiacciai.

Rapidamente, lei gli parlò dei rinforzi che si stavano avvicinando.

La stanchezza parve abbandonare Skor, via via che lei parlava. «È una buona notizia» disse, quando Afreyt ebbe finito. «Abbiamo unito le nostre linee (ora le sto ispezionando) con quelle dei difensori di Porto Freddo ieri prima del tramonto, e abbiamo bloccato l'avanguardia degli scorridori Mingol sulla spiaggia... e tutto per bluff! La sola vista delle forze che tu descrivi, spiegate strategicamente, basterà a indurli a ripartire, credo... e senza che dobbiamo alzare un dito.»

«Ti chiedo scusa, luogotenente» replicò lei, rincuorata da quell'ottimismo, «ma ho sentito chiamare "guerrieri fanatici" te ed i tuoi compagni... e ho sempre pensato che aveste l'abitudine di caricare il nemico alla prima occasione, ululando come lupi e spiccando balzi, nudi come vi ha fatti vostra madre.»

«Per dire la verità, una volta anch'io la pensavo così» replicò Skor, strofinandosi pensierosamente col dorso della mano il naso spezzato. «Ma il capitano mi ha fatto cambiare idea. È grande, quando si tratta di ricorrere a trucchi e inganni! Costringe i nemici a immaginare cose che non ci sono, fa lavorare la loro mente in modo da danneggiarli, non si batte mai quando c'è una soluzione più semplice... e un po' della sua saggezza si è attaccata anche a noi.»

«Perché porti la spada di Fafhrd?» chiese Afreyt, notandola all'improv-

viso.

«Oh, ieri mattina è andato a Monte Inferno, seguendo la ragazza; mi ha lasciato il comando, e non è ancora tornato» rispose prontamente Skor, sebbene una ruga di preoccupazione gli si incidesse sulla fronte, e raccontò laconicamente ad Afreyt lo strano rapimento di Mara.

«Mi sorprende che vi abbia lasciati soli così a lungo ad arrangiarvi senza di lui, solo per questa ragione» commentò Afreyt, aggrottando la fronte.

«Per la verità me lo sono chiesto anch'io, ieri mattina» ammise Skor. «Ma via via che ci si presentavano gli eventi mi sono chiesto come avrebbe agito di volta in volta il capitano, e l'ho fatto, ed è andato tutto bene... finora.» Skor incrociò il medio sull'indice.

Si udirono uno scalpiccio di passi e un rauco canto lontano: i due si voltarono e scorsero l'avanguardia della colonna dell'Isola della Brina che scendeva il pendio.

«Bene, hanno un aspetto abbastanza temibile» disse Skor dopo un momento. «Strano, però» aggiunse, quando comparvero la lettiga e la forca. Le ragazze, avvolte nei mantelli rossi, procedevano a piedi a fianco del veicolo del dio.

«Sì, è vero» ammise Afreyt.

«Come sono armati?» le chiese Skor. «Voglio dire, a parte le picche e le lance e i bastoni e il resto.»

Afreyt rispose che quelle erano le loro uniche armi, a quanto le risultava.

«Allora non potranno opporsi ai Mingol, se devono coprire una certa distanza per attaccare» sentenziò Skor. «Comunque, se li mostrassimo nelle condizioni adatte e mettessimo in mezzo a loro qualche arciere...»

«Il problema, credo, consisterà nell'impedire che vadano alla carica» disse Afreyt. «O almeno nell'indurli a smettere di marciare.»

«Ah, dunque è così» replicò lui, inarcando un sopracciglio.

«Cugina Afreyt! Cugina Afreyt!» May e Gale gridavano con voci stridule, agitando le mani. Ma poi indicarono in alto ed esclamarono: «Guarda! Guarda!» Poi si buttarono giù per il pendio, a fianco della colonna, continuando ad agitare le braccia e a chiamare e ad indicare il cielo.

Afreyt e Skor alzarono gli occhi e videro, almeno cento braccia più in alto, le figure di un uomo e di una ragazzina (Mara, riconoscibile dal mantello rosso), distesi bocconi e aggrappati l'una all'altro ed a qualcosa d'invisibile che scendeva rapidamente verso Porto Freddo. Descrissero una grande curva, continuando a perdere quota, e si diressero verso Skor e Afreyt. Lei vide che erano proprio Fafhrd e Mara, e comprese che lei e Cif dovevano

essere apparse esattamente così quando erano state strappate alla tormenta di Khahkht dalle invisibili principesse della montagna. Afferrò il braccio di Skor e disse, con voce concitata e ansimando un po': «Non corrono pericoli. Sono aggrappati a un pesce aereo, simile a uno spesso tappeto volante vivo, ma invisibile. È guidato da una donna altrettanto invisibile.»

«Logico» replicò Skor, oscuramente. Poi furono investiti da un gran soffio d'aria quando Fafhrd e Mara sfrecciarono sopra le loro teste, ancora distesi, sorridendo eccitati. Afreyt poté notare, mentre si curvava, che le labbra di Fafhrd erano stirate sui denti. Si posarono a metà strada fra lei e Groniger alla testa della colonna, che aveva rallentato per guardare con sbalordimento: restarono fermi almeno una spanna sopra l'erica, che era appiattita in una grande chiazza ovale, come se Fafhrd e Mara giacessero proni su un materasso invisibile, ampio e spesso quanto bastava per il letto di un re.

Poi i viaggiatori aerei si alzarono in piedi e balzarono giù, dopo un paio di passi malfermi. Skor e Afreyt corsero verso di loro da una parte, e May e Gale dall'altra, mentre gli isolani guardavano a bocca aperta. Mara stava gridando alle altre due ragazze: «Sono stata rapita da un demone malvagio, ma Fafhrd mi ha salvata! Gli ha mozzato la mano!» E Fafhrd aveva stretto Afreyt tra le braccia (lei si accorse di averlo indotto a farlo) e stava dicendo: «Afreyt, grazie a Kos sei qui. Che cosa porti al collo?» Poi, senza lasciarla, si rivolse a Skor: «Come vanno gli uomini? Qual è la vostra posizione?» Nel frattempo gli isolani, sbalorditi, avanzavano marciando lentamente e quasi con fatica, come dormienti che scrutassero un altro prodigio nell'incubo di cui erano prigionieri.

Poi tutti tacquero all'improvviso, e Fafhrd lasciò ricadere le braccia che cingevano Afreyt, mentre una voce, che lui aveva udito per l'ultima volta in una grotta di Fuocoscuro, esclamava argentina: «Addio, ragazza. Addio, barbaro. La prossima volta pensa alle cortesie dovute fra un ordine e l'altro e ai tuoi limiti. Il mio debito è saldato, mentre il tuo ha appena avuto inizio.»

In quell'attimo un vento si levò dal punto dove Fafhrd e Mara erano atterrati (*sotto* il materasso invisibile, si sarebbe detto), piegando l'erica e sollevando i rossi mantelli delle ragazzine (Afreyt lo sentì e captò una zaffata di fetore animale, che non era di pesce né di uccello né di quadrupede); e poi fu come se qualcosa di rosso e di vivo s'involasse nell'aria allontanandosi rapidamente, mentre una risata argentina si perdeva nel mattino.

Fafhrd alzò la mano in un saluto, poi la riabbassò con un ampio gesto

che poteva significare "diciamo addio a tutto ciò!". La sua espressione, che s'era fatta leggermente turbata mentre Hirriwi parlava, divenne torva e decisa quando vide la colonna dell'Isola della Brina avanzare lenta. «Mastro Groniger!» disse in tono brusco. «Capitan Fafhrd?» rispose quello con voce impastata, come se si destasse da un sogno. «Ferma i tuoi uomini!» comandò Fafhrd; e poi si rivolse a Skor, che fece il suo rapporto ripetendo con maggiori particolari quanto aveva riferito poco prima ad Afreyt, mentre la colonna si arrestava progressivamente ammucchiandosi in disordine intorno a Groniger.

Afreyt, intanto, s'era inginocchiata accanto a Mara, assicurandosi che la fanciulletta non fosse ferita, mentre quella raccontava alle altre due, orgogliosamente ma in tono di deprecazione, il suo ratto e il successivo salvataggio. «Aveva fatto uno spaventapasseri con il mio mantello e il teschio dell'ultima bambina che aveva divorato viva, e continuava a toccarmi, proprio come fa Odino, ma Fafhrd gli ha mozzato la mano, e questa mattina la principessa Hirriwi mi ha riportato il mantello. È stato bellissimo, volare nel cielo. Non ho avuto le vertigini neppure una volta.»

Gale disse: «Io e Odino abbiamo composto un canto di marcia. Parla di uccidere i Mingol. Lo cantano tutti.» May aggiunse: «Io ho fatto nodi scorsoi ornati di fiori. Sono un segno d'onore concesso da Odino. Li portiamo tutti. Ne ho fatto uno per te e uno grande per Fafhrd. Ecco, devo dare a Fafhrd il suo nodo scorsoio. È tempo che lo porti, ora che sta per incominciare una grande battaglia.»

Fafhrd ascoltò con pazienza, perché teneva a sapere che cos'era la cosa orribile intorno al collo di Afreyt. Ma quando Mara l'invitò a chinare la testa, e lui alzò gli occhi in direzione della lettiga con le tende chiuse e riconobbe la forca sradicata, fu scosso da un brivido di ripugnanza e disse rabbiosamente: «No, non lo porterò. Non salirò sul suo cavallo a otto zampe. Toglietevi quei cosi dal collo, tutte quante!»

Ma poi vide l'espressione offesa e diffidente negli occhi delle ragazzine, mentre Mara protestava: «È solo per renderti forte in battaglia. È un onore concesso da Odino.» Poi vide la preoccupazione negli occhi di Afreyt, mentre lei indicava la lettiga, con le tende che svolazzavano nel vento (Fafhrd sentì la cupa sacralità che sembrava irradiarsene), e l'aria d'attesa di Groniger e degli altri isolani; e cambiò idea. Disse, impaziente: «Ecco cosa farò: lo porterò al polso, per rafforzarlo.» Infilò la mano sinistra nel nodo scorsoio: subito May lo strinse.

«Il mio braccio sinistro» spiegò il nordico, mentendo un po', «è sempre

stato molto più debole del destro, in battaglia. Il nodo scorsoio contribuirà a rafforzarlo. Prenderò anche il tuo» disse ad Afreyt con un'occhiata significativa.

Lei si sfilò il cappio dal collo con un senso di sollievo che si mutò parzialmente in apprensione quando lo vide stretto intorno al polso di Fafhrd, accanto al primo.

«E il tuo e il tuo e il tuo» disse lui alle tre ragazzine. «In questo modo porterò un nodo scorsoio per ciascuna di voi. Suvvia, non vorrete che il mio braccio sinistro sia fiacco in battaglia, vero?

«Ecco» commentò quando ebbe finito, stringendo nella mano sinistra le cinque corde penzolanti e roteandole. «Scacceremo i Mingol dall'Isola della Brina!».

Le fanciullette, che erano apparse un po' rammaricate di perdere i loro nodi scorsoi, risero felici, e gli isolani proruppero in un applauso inatteso.

Poi ripresero a marciare; Skor procedeva all'avanguardia dopo essersi ricordato di rendere la spada al suo capitano, e Fafhrd cercava di imporre una parvenza d'ordine agli isolani e di farli tacere... sebbene il vento spirasse in modo da allontanare dalla spiaggia il loro canto simile a un rullo di tamburi. Le ragazze e Afreyt restarono indietro con la lettiga, anche se non indietro quanto avrebbe desiderato Fafhrd. Incontrarono due uomini di Fafhrd, i quali riferirono che i Mingol si stavano ammassando sulla spiaggia, intorno alle loro navi. Poi salirono su un dosso, dove le linee si estendevano a sud dal monticello fortificato di Porto Freddo: Fafhrd e i suoi uomini trattenevano gli isolani troppo impazienti. Un crescente grido d'angoscia salì dalla spiaggia più oltre, e tutti videro una scena meravigliosa: le tre galee dei Mingol del Mare lanciate nel vento, con i remi in attività frenetica, mentre figure minuscole davano gli ultimi spintoni alle poppe e si inerpicavano a bordo.

Poi da Porto Freddo si levò un grido tremendo; e si cominciò a scorgere sull'acqua, a occidente, una schiera di vele che saliva dall'orizzonte: la flotta dei Mingol Antiorari. E nello stesso istante tutti percepirono anche un rombo fioco e lontano, come lo scalpitio d'innumerevoli cavalli da guerra che caricavano attraverso le steppe. Ma gli abitanti dell'Isola della Brina riconobbero la voce di Monte Inferno che minacciava un'eruzione, tra il fumo nerissimo, a nord. A sud, intanto, turbinavano nubi altissime che annunciavano un cambiamento del vento e del tempo.

Il Gray Mouser si rendeva pienamente conto di trovarsi in una delle si-

tuazioni più difficili in cui fosse mai incappato nel corso di un'esistenza costellata di pericoli... con una differenza: che questa volta la situazione era condivisa da trecento amici (e da una persona cara come Cif, che gli stava accanto) e da un numero incalcolabile di nemici (la flotta dei Mingol Orari del Mare, che li inseguiva da vicino). Aveva avvistato i Mingol con grande facilità e adesso li stava attirando con tanto successo verso l'annientamento che il *Relitto* era l'ultima nave, non la prima, della flotta dell'Isola della Brina, spiegata disordinatamente davanti a lui, con il *Falco Marino* vicinissimo, e a un tiro di freccia dai Mingol inseguitori, le cui innumerevoli galee avanzavano spumeggiando tra grida e nitriti, navigando nel vento più velocemente di lui. Pochi momenti prima, una delle navi era stata sommersa per l'eccesso della velatura ed era affondata, e non una delle navi sorelle s'era fermata per darle aiuto. Direttamente più avanti, a circa quattro leghe di distanza, c'era la costa dell'Isola della Brina, con i due picchi e l'invitante baia (e più oltre Fuocoscuro che eruttava fumo nero) che segnavano la posizione del Gran Gorgo. A nord le nubi turbinavano, promettendo un cambiamento del tempo. Il problema, come sempre, era di trascinare i Mingol nel Gorgo, evitandolo nel contempo lui e i suoi amici: ma non aveva mai *capito* il problema con la chiarezza di quel momento. La soluzione in cui sperava era che il vortice incominciasse subito *dopo* che gli isolani e il *Falco Marino* e il *Relitto* l'avessero attraversato, e afferrasse almeno una parte della flotta dei Mingol. Il modo in cui le navi erano accostate, adesso, era perfetto, quasi per un tempismo divino: ma lui aveva lavorato con impegno per ottenere quel risultato, e dopotutto gli dèi dovevano essere dalla sua parte, no? Almeno due...

Le galee dei Mingol erano così vicine che Mikkidu e i suoi ladri tenevano pronte le fionde, cariche di proiettili di piombo, sebbene avessero l'ordine di non tirare a meno che i Mingol cominciassero a scagliare frecce. Attraverso le onde, uno stallone nitrì dalla sua gabbia.

Il pensiero del Gorgo indusse il Mouser a guardare nella borsa, in cerca del placagorgo d'oro. Lo trovò: ma stranamente il tizzone carbonizzato della torcia di Loki vi si era incastrato. Era solo una brace nera. Non c'era da stupirsi se Rill s'era ustionata malamente, pensò, guardandole la mano fasciata (quando Cif era salita sul ponte le prostitute e mamma Grum avevano preteso lo stesso privilegio, e del resto sembrava che la loro presenza rincuorasse gli uomini).

Si accinse a staccare il nero tizzone divino, ma poi lo colpì uno strano pensiero: Loki, essendo un dio (e in un certo senso la brace era Loki), me-

ritava una custodia (o corazza) aurea: perciò d'impulso avvolse strettamente il pezzo di robusta sagola intorno al pesante cubo d'oro e l'annodò, così che i due oggetti - placagorgo e tizzone divino - furono uniti in maniera inestricabile.

Cif gli sfiorò il braccio. I suoi occhi verdi pagliuzzati d'oro brillavano, come per chiedere "Non è emozionante?".

Il Mouser annuì, con una certa moderazione. Oh, era emozionante, sicuro, ma era ancora maledettamente incerte... Tutto doveva andare alla perfezione in un certo modo: poteva solo cercare d'indovinare le istruzioni impartite dal dio Loki nel discorso che lui aveva dimenticato e che nessun altro aveva udito...

Girò lo sguardo sul ponte, scrutando le facce. Era strano, ma gli occhi di tutti sembravano balenare della stessa eccitazione ardente di Cif: perfino gli occhi di Gavs, Trenchi e Gib (i Mingol) e addirittura quelli di mamma Grum, lucenti come perle nere...

Tutti gli occhi, cioè, eccettuati quelli orlati di rughe del vecchio Ourph, che aiutava Gavs a governare il timone. Quelli sembravano esprimere una mesta e paziente rassegnazione, quasi contemplassero serenamente da lontano una grande sventura universale. D'impulso, il Mouser lo distolse dal suo compito e lo tirò accanto al parapetto sottovento.

«Vecchio» disse, «tu eri nella sala del consiglio, l'altra notte, quando ho parlato a tutti e mi hanno acclamato. Immagino che, come gli altri, tu non abbia udito una parola di ciò che ho detto, o al massimo le direttive per oggi riguardanti Groniger e noi.»

Per il tempo di due respiri il vecchio Mingol lo fissò con aria curiosa; poi scosse lentamente la testa calva dicendo: «No, capitano, ho udito ogni parola che hai pronunciato (gli occhi cominciano a tradirmi un po', ma non gli orecchi), e mi hanno rattristato grandemente perché esprimevano la stessa filosofia che domina il mio popolo della steppa nei momenti di follia collettiva e spesso anche in altre occasioni: la filosofia maligna che in gioventù mi ha indotto ad abbandonare la mia gente per andare a vivere tra i pagani.»

«Cosa intendi dire?» chiese il Mouser. «Per favore, sii breve.»

«Hai parlato, e in modo convincente (io stesso mi sono sentito tentare), delle glorie della morte, e della felicità di andare gioiosamente alla distruzione portando con te i tuoi nemici (e anche il maggior numero possibile di amici), perché questa è la legge della vita e il suo coronamento e la sua grandezza, la sua soddisfazione suprema. E mentre dicevi a tutti che presto

sarebbero morti e in che modo, quelli ti acclamavano di slancio, come avrebbero fatto i miei Mingol in preda alla follia collettiva, e con lo stesso bagliore negli occhi. Conosco bene quella luce. E come dico, mi ha rattristato molto scoprire che sei un amante così fervido della morte; ma poiché sei il mio capitano, l'ho accettato.»

Il Mouser girò la testa e guardò negli occhi sbalorditi di Cif, che l'aveva seguito ed aveva udito ogni parola di Ourph: e guardandosi negli occhi, entrambi videro la stessa comprensione.

Nello stesso istante il Mouser sentì il *Relitto* bloccarsi di colpo, roteare obliquamente rispetto alla sua rotta, e venire trascinato in cerchio ad una velocità prodigiosa, com'era accaduto allo *Spiritello* due giorni prima, ma con una forza maggiore, proporzionata alle sue dimensioni più grandi. I cieli turbinarono, il mare diventò nero. Il Mouser e Cif furono scaraventati contro il parapetto insieme a un gruppetto di ladri, prostitute, streghe (be', *una* strega) e marinai Mingol. Ordinò a Cif di tenersi aggrappata, poi cercò di restare in equilibrio sulla tolda inclinata e passò di corsa oltre la vela maestra che sbatteva furiosamente (e il giovane Mikkidu che abbracciava l'albero con gli occhi convulsamente chiusi per il terrore o forse per l'estasi), per portarsi in un punto da cui potesse vedere bene la scena.

Il *Relitto*, il *Falco Marino* e tutti i pescherecci dell'Isola della Brina stavano girando a velocità vertiginosa, ormai a metà del fianco di un vortice ampio almeno due leghe che con gli orli turbinosi aveva afferrato - sembrava - l'intera flotta dei Mingol: le galee vicine all'orlo sembravano minuscole come giocattoli contro il cielo turbolento, mentre al centro ancora lontano del gorgo le rocce zannute spuntavano tra la spuma bianca, come un campo di morte.

Immediatamente più in basso del *Relitto* l'immensa ruota dell'annientamento faceva turbinare il peschereccio di Dwone, così vicino che il Mouser poteva vedere le facce degli isolani: stringendo le loro strane armi, sembravano mostruosamente felici, come giganti ebbri e sbilenchi avviati a una baldoria. Naturalmente, si disse, erano quelli i mostri della profezia di Loki: i troll, o quello che erano. E questo gli ricordò ciò che, secondo la testimonianza irrefutabile di Ourph, Loki intendeva fare a tutti loro, e forse anche a Fafhrd e ad Afreyt, e magari a tutto l'universo dei mari e delle stelle.

Strappò dalla borsa l'aureo placagorgo, e vedendo il tizzone nero incastrato al centro pensò: *bene, mi sbarazzerò di due mali in un solo colpo.* Sì, ma doveva scagliarlo nel centro del gorgo: e come poteva riuscirci, a tale

distanza? C'era una soluzione semplice; ne era sicuro, occhieggiava al limitare dei suoi pensieri: ma in quel momento c'erano troppe distrazioni...

Cif lo urtò alla cintura. Un'altra distrazione. Come avrebbe potuto prevedere, lei l'aveva seguito, nonostante i fermi ordini, e adesso con un sorriso perverso stava indicando... ma certo, la sua fionda!

Il Mouser collocò il prezioso proiettile al centro della striscia di cuoio e accennò a Cif di accostarsi all'albero per lasciargli spazio; poi provò a tenersi in equilibrio sulla tolda inclinata, muovendo brevi passi saltellanti e misurando con gli occhi e la niente la distanza, la velocità, il vento e vari fattori imponderabili. E mentre faceva questo, roteando il tizzone-placagorgo intorno alla testa, danzando nel preludio di quello che doveva essere il migliore e più lungo lancio della sua vita, dalla più profonda oscurità della sua mente salirono parole che dovevano ribollire là dentro da giorni, parole che corrispondevano in tutti i particolari alle quattro maligne frasi finali di Loki ma erano del tutto contrarie per significato. E via via che le parole affioravano alla superficie della sua coscienza lui le pronunciava (sommessamente, gli pareva, e tuttavia con voce chiarissima)... fino a quando vide che Cif lo ascoltava con inequivocabile gioia, e che Mikkidu aveva riaperto gli occhi per udire, e che i mostruosi isolani a bordo del peschereccio di Dwone tenevano la faccia rivolta verso di lui, con espressione più lucida. Inspiegabilmente, si convinse che malgrado il mostruoso tumulto degli elementi le sue parole venivano udite fin all'orlo lontano del gorgo... sì, e ancora più oltre, chissà fin dove. E questo fu ciò che disse: «I Mingol devono morire? Oh, no! oh, no! oh, no! Mingol, tirate un facile respiro. Lasciate che la morte la cerchino i pazzi. Sia posta una fine alla lotta: anche i Mingol amano la vita. La follia dei Mingol cessi di ardere. Gli dèi tornino ai loro mondi.»

E con queste parole roteò saltellando sulla tolda, come se stesse lanciando il disco, e il tizzone-placagorgo vorticò all'estremità della fionda tracciando un cerchio scintillante d'oro sopra la sua testa e poi sfrecciò via. Il tizzone-placagorgo volò splendente verso il centro del vortice, fino a quando diventò così piccolo che non lo si vide più.

E poi... l'immenso gorgo si spianò. La nera acqua spumeggiò di bianco. Il mare e il cielo turbinarono come se si mescolassero. E in quell'inferno di venti ululanti e di onde scroscianti venne un rombo sonoro che scosse la terra, e poi il rosso bagliore di enormi fiamme lontane mentre Fuocoscuro eruttava accrescendo il caos e aggiungendo i colpi della terra e del fuoco a quelli dell'acqua e dell'aria e completando il tumulto e il frastuono dei

quattro elementi. Tutte le navi erano in quel caos come fuscelli che si scorgevano appena e ai quali gli uomini si aggrappavano come formiche. Rovesci di pioggia piombavano da tutti i punti cardinali - sembrava - facendosi guerra. La spuma copriva i ponti e si ammucchiava fin sulle cime degli alberi.

Ma prima che questo avvenisse, a bordo del *Relitto* il Mouser e alcuni altri - aggrappati ai parapetti o all'albero, con gli occhi brucianti per l'acqua salata - avevano visto salire per brevi istanti fino al cielo, dal centro esatto del gorgo che veniva appiattito, qualcosa che sembrava l'estremità di un arcobaleno nero (o un getto d'acqua nero, esile e curvo, assurdamente alto, come dissero alcuni in seguito) che lasciò dietro di sé uno squarcio nelle nere nubi, attraverso il quale qualcosa di demenziale e potente era svanito dalle loro menti, dai loro esseri e da tutto Nehwon.

E poi il Mouser e il suo equipaggio e le donne dovettero lottare per salvare se stessi e il *Relitto* in mezzo ad un oceano che era tutto onde e contro-onde, affrontando un vento di tempesta che aveva cambiato completamente direzione e adesso soffiava dall'occidente, portando il denso fumo nero di Fuocoscuro verso di loro. Intorno a loro altre navi combattevano la stessa lotta in una tremenda confusione vorticosa che copriva parecchie leghe quadre e che poco a poco si placava. I più o meno grandi pescherecci dell'Isola della Brina, con le velature più maneggevoli (e anche il *Relitto* e il *Falco Marino*), riuscirono a bordeggiare verso sud-ovest, controvento, e si misero lentamente in rotta verso Porto Salato. Le galee dei Mingol, con le loro vele quadrate, potevano solo procedere con il vento (il mare agitato impediva di usare i remi) allontanandosi dal caos scemante della terribile isola, il cui fumo nero inseguiva loro e gli infradiciati stalloni. Probabilmente alcune delle navi affondarono, perché il *Relitto* ripescò dalle onde due Mingol; ma costoro non sapevano bene se erano stati gettati fuoribordo dalle ondate o se le loro galee erano andate perdute, e avevano l'aria troppo infelice per sembrare nemici. Più tardi Ourph, sorridendo serenamente, portò loro una zuppa calda, mentre il vento dell'ovest sgombrava il cielo. (A proposito di venti: al momento decisivo il vento dell'ovest era girato verso sud spirando lungo la costa orientale dell'Isola della Brina e il vento dell'est s'era girato verso nord allontanandosi dalla costa occidentale dell'isola, mentre la fascia d'uragano che si trovava in mezzo era ruotata un po' in senso orario causando vortici scatenati nelle Terre della Morte).

Nello stesso istante in cui il Mouser lanciava il tizzone-placagorgo, Fafhrd stava sul bastione di terra di Porto Freddo: guardava la flotta dei

Mingol Antiorari che si avvicinava alla spiaggia, e brandiva la spada. Non era un gesto barbarico di sfida ma una meditata dimostrazione, compiuta nella speranza di intimidire i Mingol del Mare, sebbene Fafhrd ammettesse (ma solo di fronte a se stesso) che quella speranza era vana. Prima, quando le tre navi dei Mingol inviate in avanscoperta avevano lasciato la spiaggia, non avevano cercato di raggiungere la loro flotta né di attenderla, sebbene avessero sicuramente avvistato le sue vele, e si erano invece dirette remando a sud, fin dove l'occhio aveva potuto seguirle. Questo aveva indotto Fafhrd a chiedersi se per caso avessero visto qualcosa di spaventoso sull'isola e non volessero più affrontarlo, neppure con l'appoggio dell'intera flotta. A questo proposito, aveva ricordato le grida di angoscia e di paura lanciate dai Mingol quando gli isolani di Groniger erano giunti sulla cresta dell'altura, apparendo ai loro occhi. Afreyt gli aveva confidato che, durante la lunga marcia, i suoi compatrioti le erano parsi assumere aspetti mostruosi e diventare più grandi, e Fafhrd aveva dovuto ammettere che anche a lui facevano la stessa strana impressione. E se apparivano più grandi (e mostruosi) a lui ed a lei, quanto più colossali dovevano apparire ai Mingol?

Perciò Fafhrd e Afreyt avevano riflettuto insieme, e avevano dato consigli e impartito comandi (integrandoli con sfuriate e blandizie a seconda della necessità), e come risultato il contingente di Groniger era stato piazzato a intervalli di venti passi in una lunga linea che cominciava dal ghiacciaio e continuava lungo i bastioni di Porto Freddo e lungo l'altura e si estendeva per circa una lega a sud dell'abitato: e ogni isolano che ne faceva parte brandiva la sua arma, picca o bastone che fosse. In mezzo a loro erano stazionati i difensori di Porto Freddo (i loro compatrioti, che tuttavia non avevano l'aria mostruosa) ed i guerrieri fanatici di Fafhrd, per accrescerne il numero e anche per costringere gli uomini di Porto Salato a restare ai loro posti, dato che avevano ancora la tendenza a marciare, come sonnambuli e automi. Al centro, sugli ampi bastioni di Porto Freddo, fiancheggiata a distanza da Groniger e da altri isolani armati di picche, era posata la lettiga di Odino, con la forca puntellata al di sopra come nelle Terre della Morte, mentre intorno stavano Fafhrd, Afreyt e le tre fanciullette, che sventolavano come bandiere i mantelli rossi issati su lunghi rastrelli. (Andava bene tutto quello che poteva fare effetto, aveva detto Fafhrd, e le ragazze erano ansiose di fare la loro parte nella dimostrazione). Afreyt stringeva una lancia presa a prestito, mentre Fafhrd agitava alternativamente la spada e le corde dei cinque nodi scorsoi legati intorno alla mano sinistra: le agitava verso le navi Mingol che si avvicinavano in massa al porto. Groni-

ger e gli altri isolani cantavano il canto della malasorte composto da Gale (o da Odino): «Malasorte! Uccidete i Mingol! Malasorte! Muoiano gli eroi!»

E poi (proprio mentre, dall'altra parte dell'Isola della Brina, il Mouser scagliava il suo tizzone-placagorgo, come si è già detto) i venti che annunciavano l'inversione degli uragani si mossero verso nord, agitando furiosamente i rossi vessilli, e i cieli si oscurarono e venne il tuono di Monte Inferno che eruttava in sintonia con Fuocoscuro. Il mare era sconvolto, e ben presto venne crivellato, verso nord, dalle rocce eruttate da Monte Inferno, grandi pietre che piombavano nelle onde come l'urlo ripetuto di "Malasorte! Malasorte!", in un grande cannoneggiamento. E la flotta dei Mingol Antiorari si stava ritirando sul mare, sospinta dal vento che adesso spirava dalla riva: lontano, lontano dalla spaventosa costa bruciante che pareva vigilata da una muraglia di giganti più alti degli alberi e dalle potenze dei quattro elementi. E il fumo di Monte Inferno si stendeva sopra di loro come un sudario funebre.

Ma prima che tutto questo avvenisse (anzi, nello stesso istante in cui, cento leghe più ad oriente, un arcobaleno nero o un getto d'acqua scaturiva verso il cielo dal centro del gorgo), la lettiga di Odino cominciò a oscillare violentemente sui bastioni, e la pesante forca a sussultare ed a sollevarsi come una pagliuzza o come l'ago d'una bussola, reagendo ad uno sconosciuto magnetismo ascensionale.

Afreyt urlò, quando vide la mano sinistra di Fafhrd diventare nera. E Fafhrd urlò per l'improvvisa sofferenza quando sentì i nodi scorsoi intrecciati da May (e decorati di fiori) stringersi implacabili intorno al suo polso come cavi d'acciaio, contraendosi sempre più profondamente tra le ossa del braccio e le ossa del polso, tagliando pelle e carne, recidendo cartilagini e tendini, mentre la mano veniva trascinata verso l'alto con forza irresistibile. E poi le tende della lettiga si sollevarono verticalmente e la forca si rizzò sul sostegno e vibrò. All'improvviso qualcosa di nero e lucente sfrecciò verso il cielo, trapassando le nubi, e insieme saettarono via la nera mano mozza di Fafhrd e tutti i nodi scorsoi.

Poi le tende ricaddero e la forca precipitò di schianto dal bastione e Fafhrd guardò istupidito il sangue che gli sgorgava dal moncherino del braccio sinistro. Dominando l'orrore, Afreyt strinse le dita sulle arterie tranciate e ordinò a May, che le era più vicina, di prendere il coltello e di tagliare la gonna della sua bianca veste per farne bende. La fanciulletta eseguì; poi Afreyt, usando le bende come tamponi e legacci, legò la grande

ferita di Fafhrd e stagnò il flusso del sangue, mentre lui stava a guardare stordito. Quando fu tutto finito, Fafhrd mormorò: «Testa per testa e mano per mano.» E Afreyt ribatté bruscamente: «Meglio una mano che una testa... o cinque.»

Nella sua stretta sfera, Khahkht del Ghiaccio Nero colpì le pareti curvilinee, in preda al furore, e cercò di grattar via dalla mappa l'Isola della Brina. Stritolò fra le nere palme callose i pezzi raffiguranti Fafhrd e il Mouser e cercò freneticamente i pezzi che rappresentavano i due dèi intrusi... ma quei due pezzi erano scomparsi. E intanto, sulla lontana Rampa delle Stelle, il principe Faroomfar dormiva più tranquillo, sapendosi vendicato.

Due mesi dopo gli eventi narrati in precedenza, Afreyt offrì una modesta cena a base di pesce nella sua casa dal tetto basso e tinteggiata di viola all'estremità settentrionale di Porto Salato. Aveva invitato Groniger, Skor, Pshawri, Rill, il vecchio Ourph, e naturalmente Cif, il Gray Mouser e Fafhrd: il numero massimo di persone che la sua tavola poteva accogliere senza eccessivi affollamenti. Si festeggiava il Mouser, che l'indomani sarebbe partito a bordo del *Falco Marino* in compagnia di Skor, dei Mingol, di Mikkidu, e di altri tre membri del suo equipaggio originario, per un'iniziativa commerciale a No-Ombrulsk, con merci scelte soprattutto da lui e da Cif (acquistate apposta o che si trovavano già nei magazzini). Il Mouser e Fafhrd avevano un gran bisogno di denaro per pagare la sosta dei loro vascelli, i salari degli equipaggi e molte altre spese, mentre le due dame non se la passavano meglio poiché dovevano al consiglio (del quale, comunque, continuavano a far parte) somme ancora imprecisate. Fafhrd non dovette andar lontano per partecipare al banchetto, poiché era rimasto ospite di Afreyt mentre guariva dalla mutilazione; e anche il Mouser era ospite in casa di Cif, benché senza un motivo particolare. Questi accomodamenti erano stati accolti con una certa riprovazione da parte dei rigorosi isolani, ma i quattro protagonisti li avevano fermamente ignorati.

Durante la cena (che consisteva di zuppa d'ostriche, salmone arrosto con porri ed erbe aromatiche dell'isola, focacce di prezioso grano di Lankhmar e vino leggero di Ilthmar) la conversazione si era imperniata sulle recenti eruzioni vulcaniche, sugli eventi concomitanti, e sulle loro conseguenze, soprattutto la generale scarsità di denaro. Porto Salato aveva subito diversi danni a causa del terremoto, e più ancora dall'incendio successivo. La sede del consiglio era rimasta indenne, ma la taverna dell'Aringa Salata era bru-

ciata completamente con il suo Covo della Fiamma («Loki era un dio notevolmente distruttivo» osservò il Mouser. «Soprattutto quando c'era di mezzo la sua specialità, il fuoco.» E Groniger aggiunse: «Era un locale poco simpatico»). A Porto Freddo, tre tetti di zolle erano caduti, ma senza causare vittime perché naturalmente tutti gli abitanti erano impegnati nella dimostrazione difensiva. Gli abitanti di Porto Salato avevano cominciato il viaggio verso casa il giorno seguente, e la lettiga era servita a trasportare Fafhrd. «Così l'ha utilizzata qualche mortale, oltre alle ragazzine» osservò Afreyt. «Era un mezzo di trasporto che sembrava infestato» disse Fafhrd. «Ma io avevo la febbre.»

Comunque, parlarono soprattutto della scarsità di denaro e dei sistemi adottati per procurarsene. Skor aveva trovato un lavoro temporaneo per sé e gli altri guerrieri fanatici, ossia aiutare gli isolani a raccogliere il legname gettato a riva sulla Spiaggia delle Ossa Sbiancate, ma non c'era stata la prevista abbondanza di navi naufragate dei Mingol. Fafhrd parlava di partire con il *Relitto* e alcuni dei suoi uomini per andare a prendere a Ool Plerns un carico di legname naturale («Quando sarai completamente guarito, sì» replicò Afreyt). Gli uomini del Mouser erano andati a lavorare come pescatori, diretti da Pshawri, ed erano riusciti a provvedere da mangiare per entrambi gli equipaggi, e talvolta a mettere da parte una certa quantità di pesce da vendere. Stranamente, o forse neppure tanto, le prede della pesca prodigiosa erano andate tutte a male, benché fossero state salate: avevano cominciato a puzzare peggio di meduse marce, ed era stato necessario bruciarle. (Cif osservò: «Ve l'avevo detto, che era stato Khahkht a inviare tutti quei pesci: e perciò in un certo senso erano fantasmi, contaminati dal suo tocco, per quanto apparissero concreti»). Lei e Afreyt avevano venduto lo *Spiritello* a Rill e Hilsa per una discreta sommetta; l'avventura a bordo del *Relitto* aveva destato nelle due professioniste una sorprendente passione per la vita marinara, e adesso si guadagnavano da vivere come pescatrici, sebbene non rifuggissero dal ritornare talvolta al loro vecchio mestiere durante le ore libere. Quella sera Hilsa era fuori a pesca con mamma Grum. Anche per i nemici erano venuti tempi duri. Due delle tre galee dei Mingol inviate in avanscoperta, dopo essersi allontanate a remi verso sud erano entrate a Porto Salato tre settimane più tardi, in pessime condizioni, poiché erano state sbatacchiate qua e là dalle tempeste e poi erano state bloccate dalla bonaccia, dopo essere fuggite a corto di provviste. L'equipaggio di una galea si era ridotto a mangiare lo stallone sacro, mentre quello dell'altra aveva perso l'orgoglio fanatico insieme alla follia, al punto di vendere il

suo stallone al "Sindaco" Bomar, il quale voleva essere il primo isolano (o "forestiero") dell'Isola della Brina a possedere un cavallo ma riuscì solo a rompersi l'osso del collo al suo primo tentativo di montarlo. Pshawri commentò: «Era (*absit omen*) un uomo un po' prepotente. Aveva cercato di togliermi il comando del *Falco Marino*.»

Groniger sosteneva che l'Isola della Brina (si riferiva soprattutto al consiglio) se la passava ugualmente male. Il robusto mastro del porto, che sembrava più ostinato e scettico che mai nonostante la sua esperienza d'incantesimi sovrannaturali, ostentava di assumere un atteggiamento molto duro nei confronti di Afreyt e di Cif, e dei loro irregolari stanziamenti del tesoro dell'isola ai fini difensivi. (In realtà era il migliore amico che le due dame avessero in consiglio, ma doveva sostenere la sua reputazione di durezza). «E poi c'è il Cubo Aureo dell'Onestà» ricordò in tono d'accusa. «Perduto per sempre!» Cif sorrise. Afreyt servì a tutti il gahveh caldo (un'innovazione per l'Isola della Brina), perché avevano deciso di finire presto in vista della partenza dell'indomani.

«Io non ne sarei troppo sicuro» ribatté Skor. «Quando si lavora sulla Spiaggia delle Ossa Sbiancate, si ha la sensazione che prima o poi tutto venga buttato lì a riva.»

«Oppure potremmo tuffarci a ripescarlo» propose Pshawri.

«Cosa? E recuperare anche il tizzone di Loki?» chiese il Mouser, ridacchiando. Guardò Groniger. «Allora saresti di nuovo invasato dal dio, vecchio ateo!»

«Sia come sia» ribatté l'isolano. «Afreyt ha detto che per qualche tempo sono stato anche un gigantesco troll. Ma eccomi qui.»

«Non credo che lo trovereste: non riuscireste mai a scendere a simili profondità» dichiarò pacatamente Fafhrd, fissando il cappellotto di cuoio che gli copriva il moncherino ancora fasciato. «Credo che il tizzone di Loki sia svanito del tutto dal mondo di Nehwon e che con lui siano sparite molte altre cose strane: il placagorgo, che dopo aver compiuto la sua opera era divenuto la sua casa (gli dèi amano l'oro), e lo spettro di Odino, e alcune delle cose che gli appartenevano.»

Rill, seduta accanto a lui, gli sfiorò il moncherino con la mano ustionata, che aveva impiegato quasi lo stesso tempo a guarire. Questo aveva creato tra loro una certa simpatia.

«Ti farai montare un uncino?» gli chiese.

Fafhrd annuì. «Oppure un supporto per vari strumenti ed utensili. Vi sono diverse possibilità.»

Il vecchio Ourph, sorseggiando il gahveh fumante, disse: «È strano che i due dèi fossero legati così strettamente, tanto che quando se ne è andato uno è andato via anche l'altro.»

«Quando io e Cif li abbiamo trovati, abbiamo pensato che fossero uno solo» asserì Afreyt.

«Gli abbiamo salvato la vita» affermò Cif. «Nel complesso siamo state ottime ospiti per tutti e due.» Guardò negli occhi Rill, che sorrise.

«Quando salvi un suicida, ti assumi certe responsabilità» disse Afreyt, posando lo sguardo sul moncherino di Fafhrd. «Se al tentativo seguente quello trascina con sé altri, è colpa tua.»

«Questa sera sei lugubre, dama Afreyt» osservò il Mouser. «E ragioni in modo molto strano. Quando si ha un umore simile non c'è limite ai luoghi dove andare: eh, Fafhrd? Noi siamo partiti decisi a diventare capitani, e adesso sembra che stiamo per diventare mercanti. E poi cosa diventeremo? Banchieri... o pirati?»

«Quello che preferisci» gli disse Cif in tono significativo. «Purché ricordi che il consiglio trattiene qui in ostaggio Pshawri e i tuoi uomini.»

«Come i miei resteranno in ostaggio per me quando cercherò quel legname» osservò Fafhrd. «I pini di Ool Plerns sono verdissimi e molto alti.»

FINE